NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

12/12 • AUSGABE 188 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 12

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

New Super Mario Bros. U

Test: Altmeister Mario kann's auch in HD!

REVIEWS

Tekken Tag Tournament 2 (Wii U)
Paper Mario: Sticker Star (3DS)
Skylanders: Giants (Wii/3DS)
Micky Epic 2 (Wii/3DS)

Wii U Jetzt gleich kaufen oder noch warten?

Nintendo Land

Test: Eine Spielesammlung für Gelegenheitsspieler?

ZombiU

Angespielt: Die ersten Stunden des Wii-U-Krachers!

Nintendos neue Heimkonsole im Test!

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

In den letzten Monaten haben wir euch mit Infos zur neuen Nintendo-Konsole Wii U geradezu überhäuft: Was kann das gute Stück, wie funktioniert der neue Controller, auf welche Spiele können wir uns freuen? All dies haben wir euch zur Genüge erläutert – jetzt geht's mit dem Test der finalen Hardware endlich ans Eingemachte. Wie gut ist die Wii U? Genau das beantworten wir euch in der vorliegenden N-ZONE – ebenso beraten wir euch bei der Wahl des richtigen Bundles und sagen euch, welche Spiele des Line-ups ihr euch gleich zum Marktstart am 30. November zulegen solltet.
Ein paar davon haben wir bereits gewohnt kritisch getestet, etwa Marios HD-Debüt **New Super Mario Bros. U**, die umfangreiche Spielesammlung **Nintendo Land** sowie die Wii-U-Edition des aktuellen Prügelhits **Tekken Tag Tournament 2**. Außerdem durften wir Ubisofts Survival-Horror-Hoffnung **ZombiU** mehrere Stunden lang ausprobieren und haben auch zum vielversprechenden **Assassin's Creed 3** Spannendes zu berichten.

Während die Wii U derzeit im Rampenlicht steht, erscheint für die Wii und den 3DS eine Reihe an Spielen, nach denen wir uns das ganze Jahr über schon die Finger geleckt haben – beispielsweise das 3DS-Rollenspiel **Paper Mario: Sticker Star** sowie **Skylanders: Giants** und **Disney Micky Epic: Die Macht der 2**. Wir haben diese Spiele-Hits des Winters natürlich getestet und verraten, ob sie ihr Geld wert sind!

Wie in jedem Monat erwartet euch neben den vielen Test- und Vorschauberichten die volle Packung an News, Retro-Reportagen, Infos aus der Community und Tipps & Tricks. Kostprobe gefällig? Dann freut euch auf den zweiten Teil unserer **Professor Layton**-Komplettlösung, einen Verkaufsführer für eure Gebrauchtspiele und -konsolen, die coolsten Download-Games, ein **Zelda**-Retro-Quiz mit tollen Preisen und die legendäre N-ZONE-Superliga. Und wem das alles noch nicht reicht, den halten wir zusätzlich noch auf unserer Homepage unter www.n-zone.de auf dem Laufenden.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe der N-ZONE!

Euer N-ZONE-Team

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Vorschau-Artikel, den jeder machen wollte:**
ZombiU. Uwe hatte das Vergnügen, sich mehrere Stunden mit einer fast fertigen Version des Spiels beschäftigen zu dürfen und verrät, was euch zum Release erwartet.

▶ **Test, den jeder machen wollte:**
New Super Mario Bros. U. Den Zuschlag bekam Mario-Experte Christoph, weil er schon seit Monaten sehnlich auf das HD-Debüt des Nintendo-Klempners gewartet hat.

▶ **Neuerung des Monats:**
Der Wii-U-Faktor in unseren Wertungskästen. Dieser zeigt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Fähigkeiten der Wii U macht.

▶ **Nachschlag des Monats:**
Da wir einige Wii-U-Spiele nicht rechtzeitig für diese Ausgabe erhielten, liefern wir euch im am 28. November erscheinendem Sonderheft weitere Tests der heißesten Wii-U-Games. Freut euch auf unser Kompedium zur neuen Nintendo-Heimkonsole!

Ab 28.November im Zeitschriftenhandel
N-ZONE Sonderheft 03/12

16

THOMAS

Es ist so weit: Nintendo veröffentlicht am 30. November die Wii U. Wir haben das gute Stück bereits ausführlich getestet und verraten euch alles über Hardware und Features, etwa dem neuartigen Controller oder die Online-Funktionen. Außerdem helfen wir mit unserer Kaufberatung, euch für das richtige Bundle zu entscheiden. Mit der N-ZONE seid ihr perfekt auf die neue Nintendo-Wunderkiste vorbereitet!

TEST | Wii U – NINTENDOS NEUE HEIMKONSOLE

24

SEBASTIAN

Was hat das erste Wii-U-**Mario**-Spiel zu bieten? Ist es so gut wie die anderen Teile der Reihe? Was haben sich die Entwickler Neues einfallen lassen? Wir nehmen **New Super Mario Bros. U** unter die Lupe und beantworten eure Fragen. Außerdem haben wir uns Nintendos zweiten großen Launch-Titel **Nintendo Land** für die neue Konsole vorgeknöpft und prüfen, wie viel Spaß für uns Gamer darin steckt.

TEST | NEW SUPER MARIO BROS. U & NINTENDO LAND

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 14

Wii U

Assassin's Creed 3 42
ZombiU 38

TEST

Charts 64
Das Team 45
Der Verlaufsführer 66
Kalender 48
Meinungsmache 46
Release-Termine 47
So testen wir 44
Top-Spiele 62
Die Wii U – Nintendos neue Wunderkonsole im Test 16

Wii U

New Super Mario Bros. U 24
Nintendo Land 30
Tekken Tag Tournament 2 34

Wii

Disney Micky Epic: Die Macht der 2 54
Donkey Kong Country 69
Shock Troopers (Virtual Console) 69
Sim City (Virtual Console) 69
Skylanders: Giants 56
World Heroes Perfect (Virtual Console) 69
WWE '13 58

3DS

Disney Micky Epic: Macht der Fantasie 61
Hana Samurai: Art of the Sword (3DSWare) 71
Mega Man (Virtual Console) 71
Mighty Bomb Jack (Virtual Console) 71
Mole Mania (3DSWare) 71
Paper Mario: Sticker Star 50
Pokémon Traumradar (3DSWare) 70
Rollercoaster Tycoon 3D 60
Skylanders: Giants 57

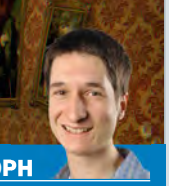
50

THOMAS

Auch wenn das Augenmerk eines jeden derzeit auf die Wii U gerichtet ist, haben wir trotzdem aktuelle Spiele für Wii und 3DS getestet. **Paper Mario: Sticker Star** für den 3D-Handheld ist darunter das Highlight – freut euch darüber hinaus auf die Testberichte zu **Skylanders: Giants, Disney Micky Epic: Die Macht der 2, Rollercoaster Tycoon** 3D u. v. m.

TEST | PAPER MARIO: STICKER STAR

38



CHRISTOPH

Freut euch auf detaillierte Vorschauberichte zum potenziellen Horror-Hit **ZombiU** sowie der Wii-U-Fassung des mit Bestwertungen überhäuften **Assassin's Creed 3**. Taugt Letzteres mehr als auf der PS3 und Xbox? Was erwartet euch in den ersten Spielstunden von **ZombiU**? Wir geben Aufschluss darüber im Vorschau-Teil dieser N-ZONE-Ausgabe.

VORSCHAU | ZOMBIE U

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Assassin's Creed 3, Vorschau 42

Disney Micky Epic: Die Macht der 2, Test 54

Disney Micky Epic: Macht der Fantasie, Test 61

Donkey Kong Country, Test 69

Fist of the North Star: Kens Rage 2, News 9

Hana Samurai: Art of the Sword, Online 71

Mega Man, Online 71

Mega Man, Tipps 82

Metroid: Other M, Tipps 82

Mighty Bomb Jack, Online 71

Mole Mania, Online 71

NBA 2K13, Tipps 82

New Super Mario Bros. U, Test 24

Nintendo Land, Test 30

Paper Mario: Sticker Star, Test 50

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2, Tipps 83

Pokémon Traumradar, Test 70

Professor Layton und die Maske der Wunder, Tipps 84

Rayman: Origins, Tipps 83

Rollercoaster Tycoon 3D, Test 60

Sherlock Holmes: Das Geheimnis der gefrorenen Stadt, News 11

Shock Troopers, Online 69

Sim City, Online 69

Skylanders: Giants, Test 56

Skylanders: Giants, Test 57

Tekken Tag Tournament 2, Test 34

Wappy Dog, News 11

We Sing 80s, News 11

World Heroes Perfect, Online 69

WWE '13 , Test 58

ZombiU, Vorschau 38

ONLINE

DS-Kanäle 70

VideoGamesZone 72

Wii-Kanäle 68

RETRO

Das Zelda-Retro-Quiz 78

Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel: Das Pokémon-mini 76

Pixel Panne – Pixel Hass 80

Retro-Startseite 74

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

TIPPS & TRICKS

Mega Man (Virtual Console) 82

Metroid: Other M 82

NBA 2K13 82

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 83

Professor Layton und die Maske der Wunder 84

Rayman: Origins 83

MEINUNGEN

Kolumne 94

Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96

Heftvorschau 98

Impressum 98

NINTENDO-ZULIEFERER BEICHTET KINDERARBEIT

Wurde auch die Wii U zeitweise von 14-Jährigen gefertigt?

Solche Schlagzeilen kann Nintendo so kurz vor der Markteinführung der Wii U nicht gebrauchen: Medienberichten zufolge arbeiteten in der chinesischen Fabrik, die unter anderem Bauteile für Nintendo, Sony, Microsoft und Apple fertigt, auch Kinder. Angeblich waren sogar 14-jährige Schüler an der Produktion neuer Geräte beteiligt. Möglicherweise waren die minderjährigen Mitarbeiter auch mit der Wii-U-Fertigung betraut. Nach Bekanntwerden dieses Skandals gab sich ein Firmensprecher von Nintendo in der Öffentlichkeit äußerst transparent: Charlie Scibetta, Senior Director of Corporate Communications, bestätigt die Verfehlungen gegenüber dem US-Onlinemagazin **Kotaku** – und will hart durchgreifen. Er verweist dabei auf die kompromisslosen Unternehmensrichtlinien.

SYMBOLFOTO

Foxconn erneut im Kreuzfeuer

Der Taiwan-Konzern Foxconn übernimmt die volle Verantwortung und gesteht: „Es tut uns für jede einzelne Missachtung des Verstoßes gegen geltendes chinesisches Arbeitsrecht leid! Es handelte sich auch um eine Verfehlung gegen die internen Foxconn-Regeln." Dabei hat Nintendo ohne eigenes Verschulden ordentlich Medienschelte einstecken müssen: Der Nintendo-Zulieferer war schon zuvor massiv in die Kritik geraten, als vor zwei Jahren bekannt wurde, dass sich angesichts mieser Arbeitsbedingungen zehn Angestellte innerhalb weniger Monate umbrachten. ■

Christoph meint:

*„Der skandalträchtige Taiwan-Konzern Foxconn, der Werke in ganz Asien betreibt, kommt aus den Schlagzeilen nicht raus – und jetzt hat er auch noch Nintendo in den Schlamassel verwickelt! Doch der **Mario**-Konzern weist die Verantwortung von sich und schiebt den Schwarzen Peter mit Verweis auf seine strengen Unternehmensrichtlinien an Foxconn weiter. Der Zulieferbetrieb steht jetzt unter Druck. Schließlich geht es nicht nur um Bauteile, sondern um Menschen. Da wird es ernst!"*

IRRE! SONY VERKLAGT EIGENEN „MANAGER"

... weil er Wii gespielt hat!

Der Schauspieler Jerry Lambert – er verkörpert in amerikanischen PlayStation-Werbespots den fiktiven Sony-Manager Kevin Butler – wurde gefeuert! Er darf künftig keine Reklame mehr für den japanischen Videospielhersteller machen. Der Grund: Lambert ist im Rahmen einer Wii-Promotion für den Reifenhersteller Bridgestone aufgetreten. Dabei ist zu sehen, wie er ein Wii Wheel in der Hand hält und **Mario Kart** zockt. Da platzte Sony der Kragen! Der Konzern fackelte nicht lange und schmiss Lambert raus. Begründung: „Wir haben signifikante Ressourcen investiert, um den Charakter Kevin Butler zum Leben zu erwecken und er ist in den Jahren tatsächlich eine leitende Persönlichkeit geworden, die direkt mit PlayStation-Produkten in Verbindung gebracht wird. Die Nutzung des Charakters Kevin Butler ist ein Verstoß gegen das Urheberrecht der Firma Sony, stiftet im Markt Verwirrung und fügt dem Konzern Schaden zu." ■

Christoph meint:

„Ein Sprichwort besagt: Wes' Brot ich ess', des' Lied ich sing. Diese alte Regel gilt wohl auch für Sony-Angestellte. Doch obwohl Bridgestone den Werbespot kurzfristig geändert und Jerry Lambert durch einen anderen Schauspieler ersetzt hat, bleibt Sony stur: Kevin Butler ist und bleibt Geschichte!"

NINTENDO ZAHLT DRAUF!

Wii U Der Konzern häuft bei jeder verkauften Wii-U-Konsole Verlust an.

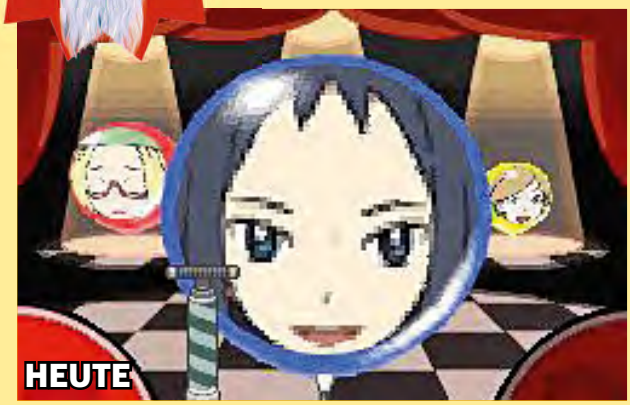
Nintendo wird mit jeder verkauften Wii U Verluste machen. Dies bestätigte Nintendos Unternehmensstratege Yoshihiro Mori gegenüber dem US-Onlinemagazin **IGN**. Der Senior Managing Director verrät: „Die Herstellungskosten für die Konsole sind zweifellos hoch. Wir haben den Preis der Konsole dennoch auf ein Niveau festgelegt, das die Kunden akzeptieren werden. Für uns ist es letztlich wichtig, im kommenden Jahr mit einer ausgewogenen Mischung aus Hard- und Software ein gutes Geschäft zu machen." – Der Chef von Nintendo Japan, Satoru Iwata, fügte auf einer Investorenkonferenz hinzu: „Wir müssen alles dafür tun, damit sich Wii-U-Besitzer viele Spiele anschaffen." Zum Vergleich: Im Durchschnitt nennt jeder Wii-Zocker acht Discs sein Eigen. Doch 3DS-Spieler verfügen lediglich über drei gekaufte Titel. ■

Christoph meint:

„Schon immer war die Veröffentlichung einer neuen Spielkonsole für die Hersteller ein Zuschussgeschäft. Selbst das Nintendo 64 wurde einst, als es vor mehr als fünfzehn Jahren herauskam, mit Verlusten verkauft. Erst mit den Spielen machte das japanische Unternehmen dann Gewinn. Mit der Wii U verhält es sich heute ähnlich: Noch legt Nintendo mächtig drauf – doch je länger das Gerät im Handel ist, desto geringer muss es subventioniert werden. Denn Bauteile und Prozessoren werden mit der Zeit immer günstiger. Das japanische Unternehmen muss also stets mit seinen Zulieferern (unter anderem Foxconn, siehe Seite 6) in Kontakt bleiben, um den besten Preis auszuhandeln. Ein Fall für Geiz-Manager!"

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spiel-Elemente früher gehandhabt wurden.



Nicht nur, dass es inzwischen so viele Pokémon gibt, dass man sich ihre komischen Namen kaum noch merken kann. Nein, mir ist sogar zu Ohren gekommen, dass man nun Filme drehen soll, um innerhalb der Spielwelt berühmt zu werden! Was kommt als Nächstes: Pokémon-Schönheitswettbewerbe, Friseurbesuche und Beerenzüchten? Wie bitte? Das gibt es alles schon? Es ist noch schlimmer, als ich dachte. Hoffentlich hält sich Diddy von derlei Humbug fern, sonst verweichlicht der Bub noch total!

Zu meiner Zeit waren Telespiele noch etwas für echte Männer. Man hatte klar formulierte Aufgaben (Prinzessin retten), schnörkellose Steuerung (ein Knopf hüpfen, ein Knopf schießen), und man musste jeden Level 76 Mal spielen, um alles auswendig zu lernen. Nehmen wir nur mal diese merkwürdigen Pokémon. Selbst dort waren die Ziele früher eng umrissen: fangen, trainieren, Orden gewinnen und die Top 4 besiegen. Das Leben war hart, da hatten wir keine Zeit für Kinkerlitzchen.

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Schreibt mir, welche miesen Spiel-Elemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

MACHT MARIO SCHON WIEDER MIESE?

Kommt Nintendo endlich aus der Krise raus?

Nanu? Da hat Nintendo mit dem 3DS eine Mobilkonsole veröffentlicht, die mühelos Sonys PS Vita aussticht – und trotzdem kommt das Unternehmen nicht in Fahrt! Kurz vor dem Wii-U-Start hat Firmenlenker Satoru Iwata die Gewinnprognose für das Geschäftsjahr 2012/13 drastisch reduziert. Nintendo peilt jetzt nur noch einen Gewinn in Höhe von 58 Millionen Euro an – wenigstens was! Bislang hatte man angenommen, 193 Millionen Euro zu erwirtschaften – also mehr als die dreifache Summe. Grund dafür ist die miese Unternehmensbilanz im ersten Geschäftshalbjahr. Am Ende des Halbjahres betrugen die Verluste 500 Mio. Euro.

CHRONIK DER VERLUSTE

Ende Oktober 2011

Nintendo meldet erstmals in der Geschichte des Unternehmens Millionenverluste. Der **Mario**-Konzern muss einräumen, dass er in der ersten Hälfte des Geschäftsjahrs 2011/2012 umgerechnet 650 Millionen Euro Miese gemacht hat. Die Fans sind sich einig: Es handelt sich lediglich um eine vorläufige Formkrise, wie sie auch Fußballer kennen.

Ende Januar 2012

Die Hiobsbotschaften halten weiter an: Nintendo erwirtschaftet im laufenden Geschäftsjahr einen Netto-Verlust in Höhe von 476 Mio. Euro. Dabei sorgt vor allem der schwache Yen für miese Zahlen. Die Prognosen in Sachen Spiele- und Konsolenverkäufe für das laufende Geschäftsjahr korrigiert das japanische Unternehmen mit der Bekanntgabe der Zahlen nach unten.

Ende Juli 2012

Die Anzahl der abgesetzten 3DS-Konsolen zieht im Vergleich zum Vorjahresquartal deutlich an. Verkaufte Nintendo zwischen April und Juni 2011 lediglich 710.000 Geräte weltweit, sind es nun sogar 1,86 Millionen. Doch das genügt nicht: Der Quartalsverlust beläuft sich auf 182 Mio. Euro.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

*Laut der Redakteurin der Webseite **Not Enough Shader,** Emily Rogers, sollen die aktuellen Nintendo-Konsolen bald YouTube-Kanäle spendiert bekommen. Die Wii soll noch dieses Jahr eine entsprechende Applikation fürs Hauptmenü erhalten, der Kanal für den 3DS folgt Rogers' Ankündigung zufolge im nächsten Jahr. Letzteres würde durchaus Sinn machen, auf der Wii aber eher weniger, da die Nachfolgekonsole bereits in den Startlöchern steht.*

*Einem früheren Angestellten von Silicon Knights zufolge ist das Entwicklungsstudio, das unter anderem für das GameCube-Horror-Meisterwerk **Eternal Darkness** hochgeschätzt ist, dem Untergang geweiht. Der Firmenboss Denis Dyack hat sich offensichtlich verkalkuliert, als er Personal vom Projekt **X-Men Destiny** abzog, um die Erstellung einer Demo zu **Eternal Darkness 2** voranzutreiben. Doch am Ende hatte kein Hersteller ein ernsthaftes Interesse am Prestige-Projekt.*

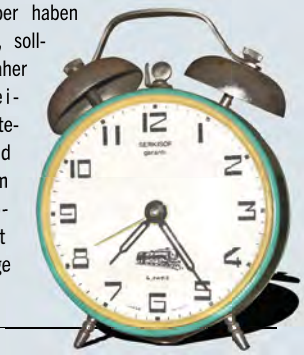
TOPS & FLOPS

⬆ KOST' NIX!

Viele Fans befürchteten, im neuen **Animal Crossing** müssten die Spieler für ihr Inventar tief in die Tasche greifen. Doch die Skepsis war unbegründet: Wer neue Möbel und andere Extras erwerben möchte, muss dazu lediglich virtuelle Sternis – die Währung der Serie – ausgeben, kein echtes Geld. Wir meinen: Eine Entscheidung für, nicht gegen uns Spieler!

⬇ FRÜH AUFSTEHEN!

Es war zwar absehbar, dass die Liefermenge der Wii U vor Weihnachten knapp sein würde, doch damit hatten selbst die größten Zweifler nicht gerechnet: Online-Händler nehmen schon seit Oktober keine Vorbestellungen mehr an. Wer die Konsole unbedingt am 30. November haben möchte, sollte daher frühzeitig aufstehen und vor dem Elektromarkt Schlange stehen.



⬆ 26 JAHRE ZELDA

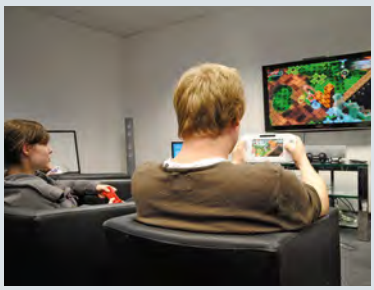
Diesen Monat feiert die **The Legend of Zelda**-Serie ihr 26. Jubiläum. Das allein ist schon einen Applaus wert. Doch das genügt uns nicht. Wir suchen die N-ZONE-Leser, die sich in der Spielwelt Hyrule auskennen wie in ihrer Westentasche. Daher rufen wir auf den Seiten 78 und 79 zum großen **Zelda**-Retro-Quiz auf. Mitmachen lohnt sich: Wir verlosen sieben Fan-Pakete (siehe rechts)!

⬇ WAS WAR DA LOS?

Den Hitstempel schien **Paper Mario: Sticker Star** schon für sich gepachtet zu haben, doch dann kam alles anders: Weil das Gameplay dem direkten Vergleich mit seinen Vorgängern nicht ganz standhalten kann, fällt die Wertung für das 3DS-Rollenspiel viel geringer aus als erwartet. Mit 81 Prozent heimst **Paper Mario** eine verhältnismäßig magere Einzelspielerwertung ein. Schock für die Serien-Fans!

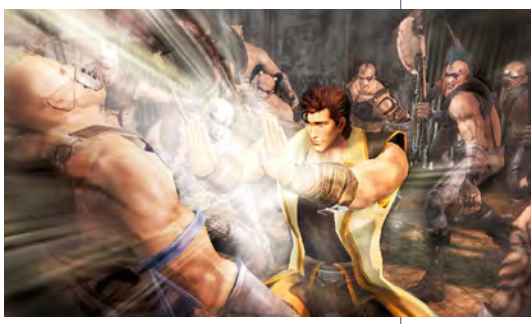
⬆ DIE Wii U IM TEST

Als uns Nintendo-Urgestein Harald Ebert – er betreut die Fachpresse, in seiner Funktion ist er auch für die N-ZONE zuständig – in der Redaktion besuchte, herrschte eine Stimmung wie beim Kindergeburtstag. Aus allen Stockwerken kamen die Verlagsmitarbeiter herbeigelaufen, um einen Blick auf die Wii U zu werfen. Ob ihr die neue Konsolengeneration braucht oder ob ihr getrost abwarten könnt, verraten wir euch auf Seite 16.



FIST OF THE NORTH STAR: KENS RAGE 2

Wii U Wilde Prügel-Action zum Kult-Manga der 80er.



Im letzten Heft erst stellten wir euch mit **Warriors Orochi 3** ein Wii-U-Spiel aus Tecmo-Koeis eigenwilliger **Musou**-Spielereihe vor. Darin geht es traditionell um Massenschlachten gegen Hunderte Gegner, bildschirmfüllende Spezialattacken – technisch wirkt das alles stets sehr altbacken. Und 2013 wird es gleich noch einen Vertreter dieses Spielprinzips für Wii U geben: **Fist of the North Star: Kens Rage 2** ist vor allem wegen seiner Story interessant. Die basiert nämlich auf der extrem populären, gleichnamigen Manga-Reihe, die von 1983 bis '88 in Japan erschien. Und wie es sich gehört, erschienen dazu auch eine Anime-Reihe und jede Menge Spiele. **Kens Rage 2** dürfte sich dabei nicht zu sehr von seinem Vorgänger für PS3 und Xbox 360 unterscheiden: Ihr prügelt euch in einer apokalyptischen Zukunft mit immer neuen Gegnern und nutzt einige richtig derbe Spezialattacken. Schließlich kann der Serienheld Kenshiro derart fest zuschlagen, dass seine Widersacher zerplatzen. Ist im Spiel drin! Dazu gibt's jede Menge weitere spielbare Charaktere, riesige Monster und viel Story. Es wird garantiert nicht das modernste Spiel für Wii U sein, aber wer schräge Nippon-Games mag, sollte **Kens Rage 2** im Auge behalten! ■

Sebastian meint: *„Nein, es wird keine Grafikbombe und ich wette schon jetzt, dass sich Kens Rage 2 ganz schön hakelig steuern wird und dass der Spielverlauf auf Dauer recht monoton ausfällt. Aber ich freue mich dennoch drauf. Ich mag es, mir diese sperrigen Titel zu erarbeiten. Die **Musou**-Spiele sind stets ein Stück weit Arbeit. Sie können aber auch toll unterhalten! Und der Umfang sowie die Anzahl der freispielbaren Extras ist meist sagenhaft groß!"*

WARUM ...

Diese Rubrik befasst sich mit den Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns der ungewöhnlichen Tatsache, dass Nintendo viele 3DS-Hits überraschend aufs nächste Jahr verschoben hat.

... HÄLT NINTENDO ALLE 3DS-HITS ZURÜCK?

Wo bleiben die 3DS-Hits? Das fragt sich nicht nur Luigi (siehe Bild) angesichts so mancher ausbleibender Hits. Böse Zungen behaupten, der Nintendo 3DS habe schwach angefangen, aber dann stark nachgelassen. Ganz so ist es zwar objektiv betrachtet nicht, dennoch lassen nach **New Super Mario Bros. 2** (veröffentlicht im August), **Professor Layton und die Maske der Wunder** (Oktober) und **Paper Mario: Sticker Star** (Dezember) weitere Blockbuster akut auf sich warten. Völlig überraschend und entgegen unserer Planung wurden **Animal Crossing** und **Luigi's Mansion: Dark Moon** auf 2013 verschoben, ein neues **Zelda**, **Metroid** oder **F-Zero** noch nicht einmal angekündigt. Warum kann sich Nintendo diese Politik des Hinhaltens erlauben, ohne von den Fans abgestraft zu werden?

Gute Absatzzahlen

Zum einen haben sie durch die Preissenkung und die Veröffentlichung des 3DS XL bei den Hardwareverkäufen wieder in die Erfolgsspur zurückgefunden. Im August führte der 3DS die japanischen Verkaufscharts mit weitem Abstand vor PS3 und PSP an, und das, obwohl beide inzwischen sehr günstig zu haben sind. Und wenn es gerade gut läuft, dann hebt man sich weitere Verkaufsargumente eben für schlechtere Zeiten auf. Anders als in der Wirtschaftspolitik, wo man antizyklisch investieren muss, um für Phasen der Stagnation oder Rezession vorzusorgen, wirken sich Spielveröffentlichungen nahezu unverzögert auf den Umsatz aus.

Wii U zum Weihnachtsgeschäft

Zum anderen steht die Wii U schon in den Startlöchern. Nintendo muss seine Kräfte in den nächsten Monaten auf die neue Heimkonsole konzentrieren, um einen ähnlich schlechten Start wie den des 3DS zu vermeiden. Außerdem sollte in der öffentlichen Wahrnehmung natürlich kein 3DS-Knaller der Wii U die Schau stehlen. Nintendo ist gut beraten, seine Neuveröffentlichungen gleichmäßig über die Zeit zu verteilen, will man im Gespräch bleiben. Auch nach dem Weihnachtsgeschäft sollten die Gewinne kontinuierlich weiterwachsen, um die Aktionäre zufriedenzustellen. Denn allein in den letzten drei Jahren hat sich der Kurs der Aktie mehr als halbiert. ■

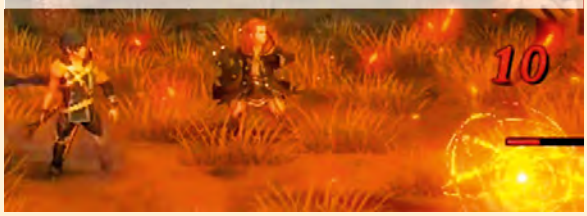
MACH MAL DAMPF, SATORU!

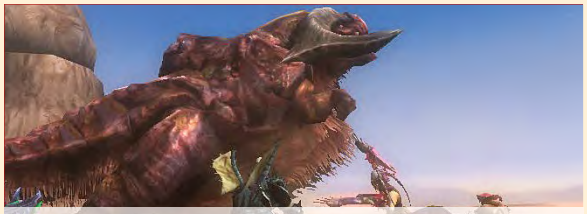
Luigi's Mansion: Dark Moon

Mit Spannung erwarten wir nach zehn Jahren die Fortsetzung der GameCube-Geisterjagd von 2002. Die Veröffentlichung wurde erst kürzlich verschoben.

Fire Emblem: Awakening

Die neue Episode soll ein vollwertiger Teil der Rollenspielserie sein und ist in Japan bereits am 19. August erschienen. Wir warten immer noch drauf.





Monster Hunter 3 Ultimate

Die 3DS-Umsetzung des Jäger-und-Sammler-Rollenspiels soll 2013 in Europa erscheinen und zusätzliche Inhalte gegenüber der Wii-Version bieten.

Animal Crossing

Die neueste **Animal Crossing**-Episode verspricht mehr Objekte, mehr Interaktion und eine intensivere Dorfgemeinschaft. Wir sind gespannt!

KIDS & CASUAL

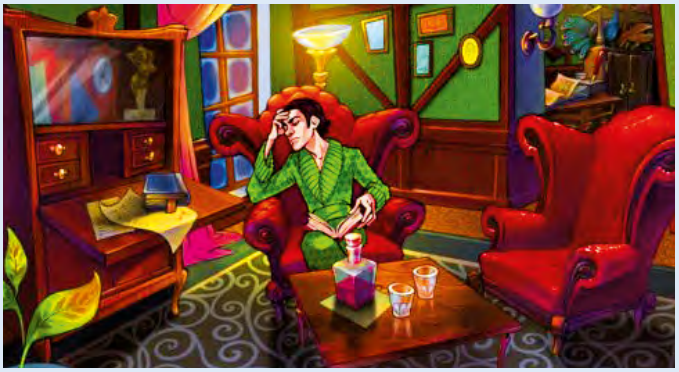
Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

WAPPY DOG (DS)

Auf den ersten Blick denkt man an eine imaginäre Rubrik „Kurioses aus Japan“: Die Mini-Programm **Wappy Dog** wird zusammen mit einem Spielzeughund ausgeliefert! Wer jetzt eine Art Aibo-Roboter mit **Nintendogs**-Steuerung erwartet, wird aber enttäuscht sein. Weder das Spielzeug noch die Software können auch nur ansatzweise mit ihren großen Vorbildern mithalten. Ihr interagiert mit Wappy hauptsächlich über den DS. Ihr könnt ihm vorgefertigte Floskeln zurufen, ihn streicheln und füttern. Der Robo-Köter dankt es euch, indem er mit den Vorderbeinen nach vorne rutscht, mit den Bäckchen leuchtet und Quietschgeräusche macht. Faszinierend. Natürlich gibt es auch einige (sehr simple) Minispiele. Aber die gesamte Präsentation ist doch sehr spartanisch ausgefallen, man könnte auch sagen: schlecht gemacht. Da hilft es nur wenig, dass man den Wau-Wau auf den DS laden kann, um ihn wie einen Nintendog mitzunehmen. Der Hersteller wirbt mit einem „noch nie dagewesenen Grad an Interaktion mit einem interaktiven Tierspielzeug“. Große Worte, aus denen man hätte vielleicht mehr machen können. Aber wohl nicht zu einem Paketpreis von 50 Euro. Holt euch lieber einen echten Hund aus dem Tierheim. Oder besser noch: eine Katze. ■

SHERLOCK HOLMES: DAS GEHEIMNIS DER GEFRORENEN STADT (3DS)

Sherlock Holmes: Das Geheimnis der gefrorenen Stadt ist ein an **Layton** angelehntes Adventure, bei dem ihr in die Rolle des berühmten Detektivs schlüpfen dürft, um merkwürdige Vorgänge in London aufzuklären. Holmes stößt durch ein unglaubliches Naturphänomen auf einen höchst rätselhaften Kriminalfall: Ein Sturm, der nahezu die ganze Stadt und sogar die Themse gefrieren lässt, erfordert eure gesamte Kombinationsgabe bei den Ermittlungen! Schöne Optik und im Stil des 19. Jahrhunderts gestaltete Umgebungen, knifflige Puzzles und versteckte Hinweise sorgen im Spielverlauf für Spannung. Die 3D-Fähigkeiten der Mobilkonsole werden ebenfalls eingesetzt, etwa bei der Untersuchung von Objekten. Insgesamt sind im Spiel über 70 Rätsel und Puzzles verborgen, während die spannende Story euch zu exzentrischen Personen im viktorianischen London führt. ■

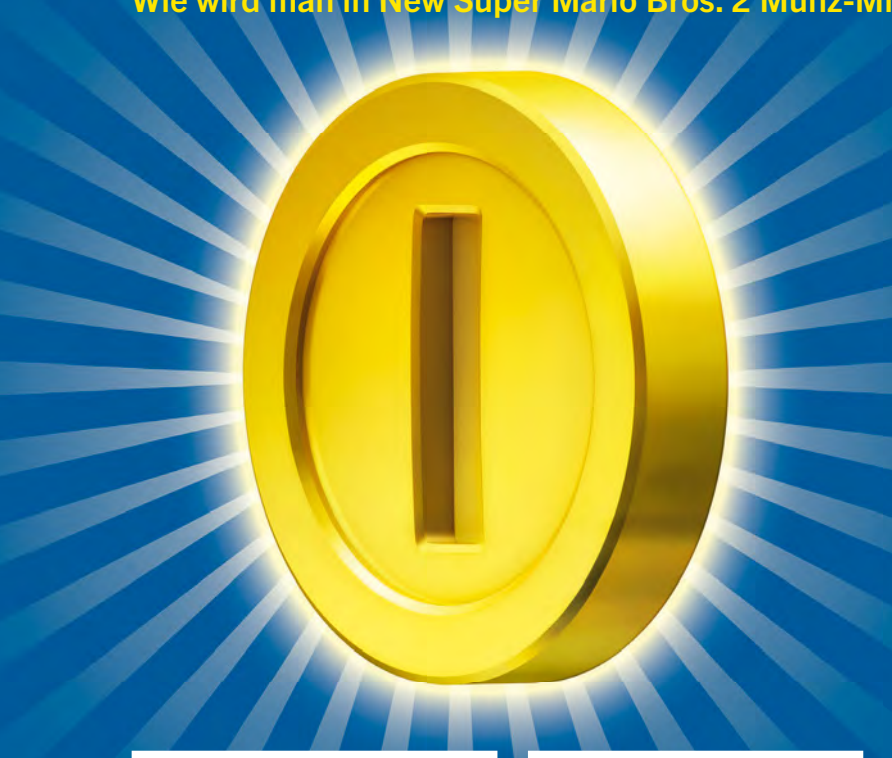


WE SING 80S (Wii)

Wenn ihr auf Songs wie Cyndi Laupers Hit „True Colors“ oder vielleicht sogar Cameos „Word Up“ steht, dann dürfte euch das Musikspiel **We Sing 80s** restlos begeistern. Das Game enthält insgesamt 30 Evergreens aus den 80ern und zwar inklusive der zugehörigen Original-Musikvideos. Die Musikstücke verfügen je nach Anspruch über einen eigenen Schwierigkeitsgrad. So finden auch ungeübte Talente schnell ein passendes Lied zum Nachsingen. Übrigens dürfen bis zu vier Personen gleichzeitig zu den enthaltenen Songs jammen – ein Riesenspaß bei der nächsten Party oder im Kreis der Familie. Inklusive zweier Logitech-USB-Mikrofone kostet **We Sing 80s** knapp 60 Euro. Wer bereits entsprechende Mikros zu Hause hat, der greift zur sogenannten Standalone-Version ohne Zubehör und zum Preis von knapp 40 Euro. ■

RATGEBER: REICH WERDEN

Wie wird man in New Super Mario Bros. 2 Münz-Millionär? Aber mit wenig Arbeit, bitte!



PLATZ 1

für Benno Mika Schumacher

„Schnappt euch zuerst in einem Sternhaus eine Goldblume, sonst kommt ihr nicht weit! Geht in Level 3-4 und setzt die Goldblume noch nicht ein, sondern schnappt euch während des Levels ein Waschbär-Blatt. Haltet euch nach der Halbzeitflagge oben und ihr werdet neben dem roten Koppa zwei Fragezeichenblöcke sehen. Springt zwischen sie und eine Ranke erscheint. In dem Bonuslevel schleudert ihr den roten Koopa ganz oben mithilfe des Waschbär-Anzugs zwischen den untersten Fragezeichenblock und die Ranke. Setzt jetzt die Goldblume ein, springt durch den Goldring und klettert so auf die Ranke, dass der Panzer immer wieder von euch abprallt und euch nicht verletzt. So lassen sich entspannt in dem Level 9.999 Münzen sammeln. Im Münzrausch könnt ihr so sogar schnell die 30.000 bekommen, wenn ihr am Ende noch an die Spitze der Zielfahne springt!

Die Jury urteilt: *„So gelingt die wundersame Geldvermehrung im Nu! Alle drei hier abgedruckten Leser freuen sich über einen eShop-Gutschein im Werte von 20 Euro. Viel Spaß damit!"*

PLATZ 2

für Lars Kleinlütke

„Ich empfehle allen Spielern, sich das Münzrausch-Level-Paket 1 („Goldgier") zu kaufen, auch wenn es nicht gerade günstig ist. Man muss darin im ersten Level mindestens 3.750 Münzen ergattern, die man durch die Goldblume auf jeden Fall zusammenbekommt. Bei den zwei übrigen Arealen ist es nun ganz wichtig, jeweils den Fahnenmast an der Spitze zu berühren, sodass alle Münzen doppelt gezählt werden. 3.750 mit 2 multipliziert ergibt 7.500, diese Ziffer wiederum mit 2 multipliziert ergibt 15.000 – und diese Zahl wiederum mit 2 multipliziert ergibt 30.000. Man muss also das „Goldgier"-Level-Paket rein rechnerisch lediglich 33 Mal spielen, sodass man 999.999 Münzen hat. So bekommt man die eine Million Münzen locker innerhalb von vier Stunden."

Die Jury urteilt: *„Ein guter Trick – aber er setzt voraus, dass man 2,50 Euro für das Levelpaket „Goldgier" investiert. Wer das schon getan hat, der kann auf die von Lars geschilderte Art und Weise rasch Millionär werden."*

PLATZ 3

für Robert Buck

„Um den folgenden Münztrick durchführen zu können, muss das Spiel mit einem Spielstand bereits abgeschlossen sein. Dann bekommt man die Goldblume als Gepäckstück im Münzrausch-Modus. Zunächst startet man das Blumenpaket so lange von Neuem, bis das Level 3-4 zu Beginn erscheint. Man muss diesen Level zunächst bis zum ersten großen Block spielen. Dort befindet sich ein Waschbär-Blatt (man kann diesen Trick übrigens nicht ohne das besagte Blatt ausführen, von daher sollte man sehr vorsichtig sein, dieses nicht zu verlieren!). Von da aus geht man im Level weiter und aktiviert den Speicherpunkt, um eine wertvolle Zeitgutschrift angerechnet zu bekommen. Danach sieht man bald eine Sternenmünze, über dieser befinden sich zwei Fragezeichen-Blöcke. Wenn man zwischen die beiden Blöcke springt, aktiviert man dadurch eine Ranke, welche in einen geheimen Wolkenbereich führt. Bis dahin sollte alles recht zügig gespielt werden, um keinen großen Zeitverlust zu verzeichnen.

In diesem Wolkenbereich ist ein gutes Timing gefragt. Auf der obersten Plattform befindet sich ein Koopa, sobald dieser sich kurz vor dem Ende des linken Plattform-Randes befindet (nicht GANZ links, sonst fliegt der Panzer zu weit), schlägt man den Koopa mit dem Waschbär-Schwanz so runter, dass der Panzer unten zwischen der Ranke und dem Fragezeichen-Block auf dem Boden landet. Damit dies so wie beschrieben funktioniert, muss man oben auf der Plattform rechts vom Koopa stehen.

Dann aktiviert man sofort die Goldblume (man behält dabei ja das Waschbär-Blatt im Gepäck) und springt durch den Goldring zurück nach unten. Dann klettert man die Ranke so weit nach oben, dass die Füße von Mario ungefähr auf der Höhe des weißen Streifens am Panzer hängen. Sobald der Koopa wieder aufrecht geht und dann gegen die Füße von Mario läuft, wird er wieder zum Panzer und rollt gegen den Fragezeichen-Block und zurück wieder gegen die Füße und immer hin und her. Dabei kommen unheimlich schnell sehr viele Münzen zusammen.

Man wartet dann so lange ab, bis 15.000 Münzen auf dem Münzzähler erreicht worden sind. Dann lässt man den Panzer einfach wegrollen und springt in das Loch im Wolkenbereich, um wieder in das Hauptlevel zu gelangen. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, um den Fahnenmast zu erreichen und somit die erspielten Münzen auf 30.000 Münzen zu verdoppeln:

1. Man lässt sich dort von einem Gegner treffen, um die Goldblume wieder zu verlieren und ihn dann gegen den Tanooki, den man noch im „Gepäck" hat, zu ersetzen. Mit dem Waschbär spielt man dann bis zum Fahnenmast des Levels 3-4. Dann ist es sehr leicht, die Spitze des Fahnenmastes zu erreichen.
2. Man behält die Goldblume und spielt mit dieser bis zum Fahnenmast des Levels 3-4 weiter. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass man es schafft, die Spitze des Fahnenmastes am Ende des Levels 3-4 mit einem Dreier-Sprung von Mario zu erreichen. Es ist nicht ganz so leicht, daher gehört dazu ein wenig Übung.

Nun kann man sich im zweiten Level des Münzrausch-Modus einfach töten lassen und die 30.000 Münzen werden einem trotzdem auf dem persönlichen Münzkonto gutgeschrieben. Oder man spielt einfach noch die anderen beiden Level des Münzrausch-Modus bis zum Schluss durch, jedoch können sich dadurch die 30.000 Münzen nicht mehr erhöhen, da das Maximum mit 30.000 Münzen schon erreicht worden ist. Das einmalige Durchspielen aller drei Level sollte man jedoch auf jeden Fall beim ersten Mal bei der Anwendung dieses Münztricks machen, damit man dieses Paket des Münzrausch-Modus und den Rekord auch bei sich speichern kann. Wenn man dies nämlich getan hat, kann man über die Funktion „StreetPass-Rekorde" unter „Mein Rekord" ganz einfach wieder auf dieses Level-Paket zugreifen und dieses so oft wiederholen, bis man Münz-Millionär geworden ist. Dies dürfte mit diesem Trick relativ schnell geschafft sein."

Die Jury urteilt: *„Zu kompliziert."*

EXTRA-TIPP

von Marvin Ertl

„Reich werden? Ganz einfach! Man sucht sich ein leichtes Level aus, in dem es viele Münzen gibt, und spielt es so oft wie möglich durch. Da ich das Spiel leider nicht habe, weiß ich nicht, ob das auch funktioniert."

Die Jury urteilt: *„Ach, komm!"*

KÖNNEN DIESE JUNGS ZELDA?

Wii U Miyamoto denkt daran, die Zelda-Serie auszulagern! Aber warum bloß?

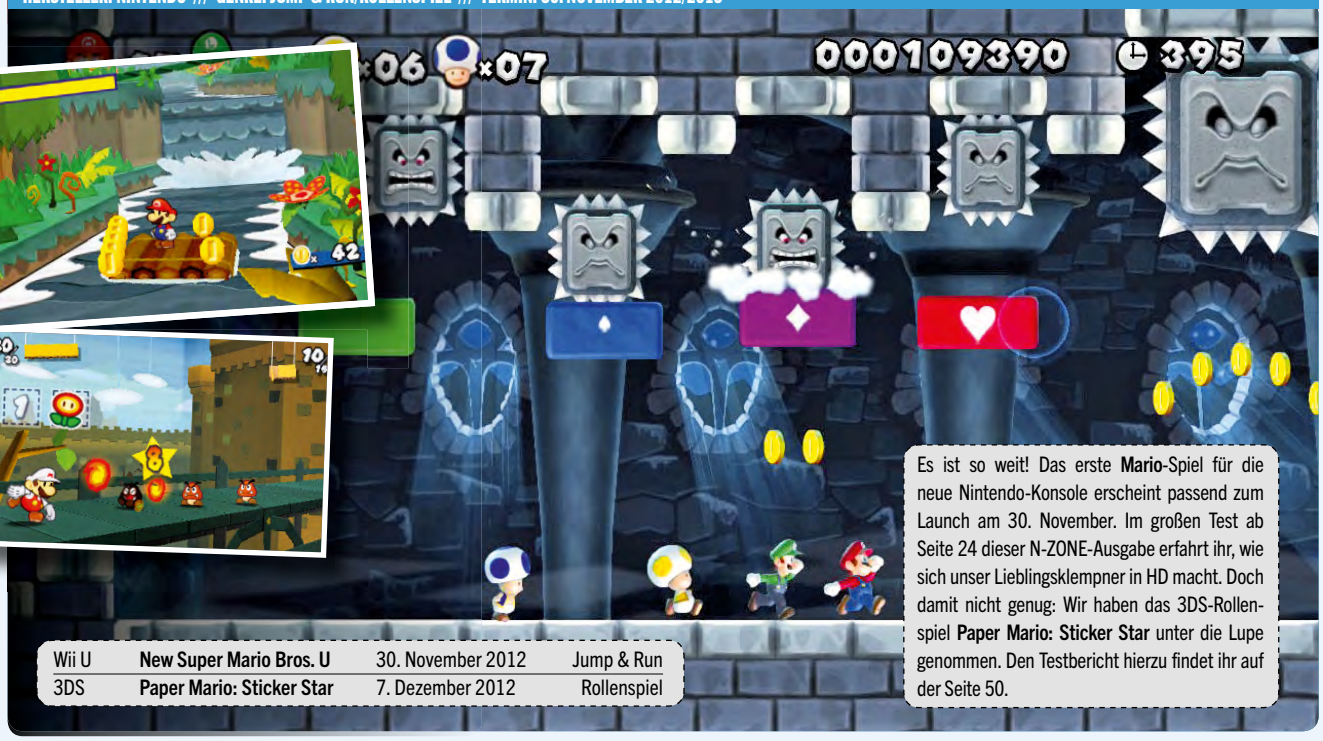
Die Retro Studios (im Bild von links nach rechts: Jeff Gilbert, Lawrence Schwedler und Wing S. Cho) haben mit der **Metroid Prime**-Serie bewiesen, dass sie nicht nur tolle Spiele entwickeln, sondern dabei auch ureigenste Nintendo-Franchises so umsetzen können, dass der Geist der Originale erhalten bleibt. Nun hat sich Shigeru Miyamoto zu aufkommenden Gerüchten geäußert, Retro könne bald ein neues **Zelda**-Spiel für die Wii U kreieren. Diese Idee sei „überhaupt nicht weit hergeholt und durchaus möglich", so der Mario-Erfinder. Er gab allerdings zu bedenken, dass die räumliche Distanz zwischen Kyoto und Austin, Texas, dem Sitz der Retro-Studios, ein Problem sein könnte, da eine enge Abstimmung mit Nintendo erforderlich wäre. ■

Thomas meint:
*„Wenn Miyamoto sagt, dass die Jungs von Retro **Zelda** können, dann ist es nicht an uns, ihm zu widersprechen. Die kongeniale **Metroid Prime**-Trilogie ist Referenz genug. Mehr noch, vielleicht könnte ein neuer Entwickler sogar frischen Wind in die **Zelda**-Reihe bringen. Es wäre ja auch kein Tabubruch: Schon die beiden **Oracle**-Episoden sowie **The Minish Cap** wurden woanders entwickelt, nämlich bei Capcom."*

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN/ROLLENSPIEL /// TERMIN: 30. NOVEMBER 2012/2013

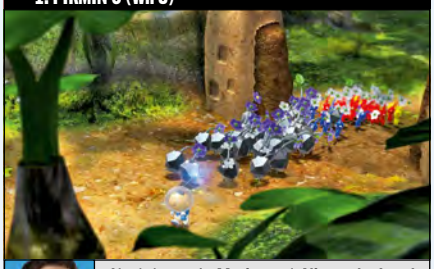


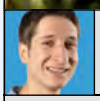
Wii U	**New Super Mario Bros. U**	30. November 2012	Jump & Run
3DS	**Paper Mario: Sticker Star**	7. Dezember 2012	Rollenspiel

Es ist so weit! Das erste **Mario**-Spiel für die neue Nintendo-Konsole erscheint passend zum Launch am 30. November. Im großen Test ab Seite 24 dieser N-ZONE-Ausgabe erfahrt ihr, wie sich unser Lieblingsklempner in HD macht. Doch damit nicht genug: Wir haben das 3DS-Rollenspiel **Paper Mario: Sticker Star** unter die Lupe genommen. Den Testbericht hierzu findet ihr auf der Seite 50.

REDAKTIONS-TOP-5

1. PIKMIN 3 (Wii U)





Nachdem wir **Mario** und **Nintendo Land** für die Wii U bereits testen konnten, ist das Team jetzt heiß auf die Pikmin!

Neu ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	30. November 2012

2. ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)

4 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	30. November 2012

3. FIFA 13 (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Electronic Arts	TERMIN	30. November 2012

4. LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2013

5. RAYMAN LEGENDS (Wii U)

3 ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2013

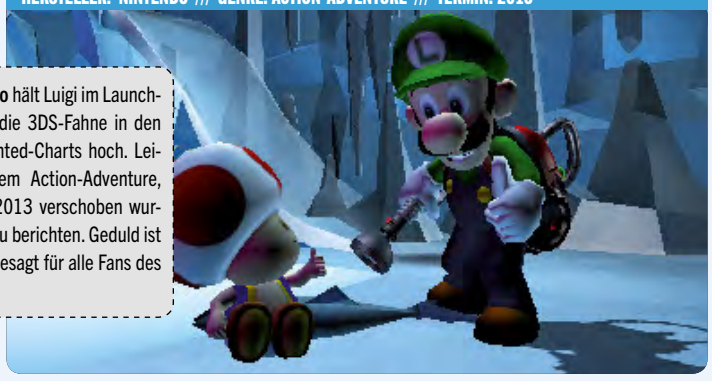
2 NINTENDO LAND (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 30. NOVEMBER 2012

Die Redaktion hat sich bereits fleißig in allen Disziplinen der Spielesammlung **Nintendo Land** ausgetobt und ist recht angetan. Ob sich der Kauf des **Nintendo Land**-Bundles lohnt und welche Games der Sammlung die Wii U rocken und welche weniger, verraten wir euch im Test ab Seite 30.

3 LUIGI'S MANSION (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2013



Neben **Paper Mario** hält Luigi im Launch-Monat der Wii U die 3DS-Fahne in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts hoch. Leider gibt's von dem Action-Adventure, das kürzlich auf 2013 verschoben wurde, nichts Neues zu berichten. Geduld ist also weiterhin angesagt für alle Fans des Mario-Bruders.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 ZOMBIU (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// GENRE: EGO-SHOOTER /// TERMIN: 30. NOVEMBER 2012

Leider hat es mit einem Test zu Ubisofts Survival-Horror-Hoffnung in dieser Ausgabe nicht mehr geklappt, doch liefern wir euch stattdessen einen XXL-Vorschaubericht mit unseren Eindrücken von den ersten Spielstunden! Nächsten Monat fühlen wir **ZombiU** im Test dann richtig auf den Zahn!

5 PIKMIN 3 (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2013

Auch wenn Nintendo bislang relativ wenig zum dritten **Pikmin** bekannt gab und das Spiel erst in den Monaten nach dem Launch der Wii U erscheint, haben es die quirligen Tierchen unseren Lesern angetan. Der Dauergast in den Most-Wanted-Charts belegt diesmal einen beachtlichen fünften Rang!

6 ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 30. NOVEMBER 2012

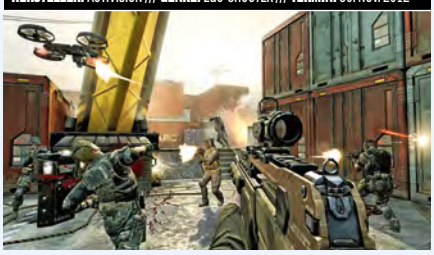
Nicht nur unsere Leser sind heiß auf die Wii-U-Fassung des dritten **Assassin's Creed**: Auch die Redaktion wartet sehnlichst auf dieses Spiel und macht einen Bogen um die bereits vorliegenden PS3- und Xbox-Versionen. Warum? Ganz einfach: Auf der Wii U sieht das Spiel ersten Eindrücken nach schicker aus – und steuert sich auch cooler!

7 FIFA 13 (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** 30. NOV. 2012

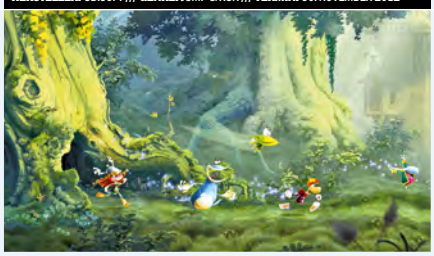
8 CALL OF DUTY: B.O. 2 (Wii U)

HERSTELLER: ACTIVISION /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** 30. NOV. 2012



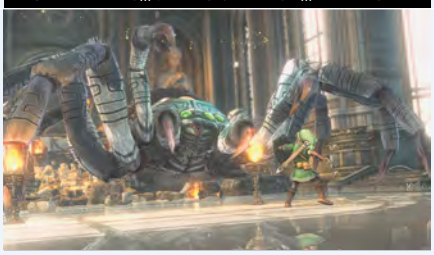
9 RAYMAN LEGENDS (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 30. NOVEMBER 2012



10 ZELDA (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEK.



Wii U: DER PRAXIS-CHECK

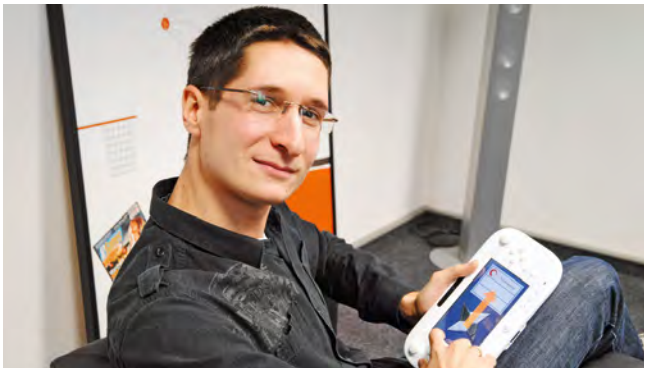
Text I Christoph Kraus, Thomas Peter

Wir haben die Revolution der Spielkonsolen getestet: Braucht man die Wii U schon jetzt – oder kann man noch getrost abwarten?

Als uns Nintendos Pressefachmann Harald Ebert in der Redaktion besuchte, hatte auch der letzte interessierte Verlagsmitarbeiter endlich die Chance, die Wii U einmal persönlich auszuprobieren. Dabei traten auch die kleinen Details zutage, die auf bisherigen Presseevents im Verborgenen geblieben waren – etwa die Tatsache, dass das Netzteil noch einmal größer ausgefallen ist als bei der alten Wii oder dass der Querschnitt des Netzsteckers nun „spiegelverkehrt“ ist.

Endlich scharf zocken!

Man merkt, dass Nintendo viel Arbeit in das Design des GamePads gesteckt und dabei die Gestaltung der Konsole vernachlässigt hat. Schließlich sieht das Gerät im Grunde genommen wie eine nur kosmetisch überarbeitete Wii mit abgerundeten Kanten aus. Das Interessante an der Konsole ist ihre Rückseite, denn dort befindet sich neuerdings ein HDMI-Ausgang, auf den Nintendo-Spieler lange gewartet haben. Damit dieser sein ganzes Potenzial zeigen kann, haben wir die Wii U an den größten Full-HD-Fernseher angeschlossen, den wir im Verlagsgebäude finden konnten. Und was soll man sagen? Wir sahen Nintendo-Spiele erstmals in gestochen scharfer Auflösung. Was bei Sony- und Microsoft-Zockern schon lange etablierter Standard ist, muss hier extra erwähnt werden. Doch weder die Minispielsammlung **Nintendo Land** noch das optisch seinen Vorgängern sehr ähnliche **New Super Mario Bros. U** waren geeignet, die wahren technischen Fähigkeiten der Wii U zu zeigen. Dazu muss man wohl zunächst auf die Umsetzungen großer Third-Party-Titel wie **Assassin's Creed 3** zurückgreifen. Auf ein neues **Zelda** oder **Metroid** in



Die N-ZONE-Redakteure nahmen das Wii U GamePad kritisch unter die Lupe – und sind vor allem von der hohen Auflösung angenehm überrascht.

Nicht alle Minispiele funktionieren so gut wie erhofft. Bei der Ninja-Attraktion muss man häufig nachjustieren, um eine gute Handhabung zu gewährleisten. Das nervt.

IM VERGLEICH

	Wii U	Wii	Xbox 360	PlayStation 3
HAUPTPROZESSOR	IBM PowerPC Multicore-Prozessor, L2-Cache: 3 MB	PowerPC Broadway 729 MHz, L2-Cache: 256 KB	PowerPC Xenon 3x 3,2 GHz, L2-Cache: 1 MB	Cell Broadband Engine 3,2 GHz (6 Recheneinheiten), L2-Cache: 512 KB
GRAFIKPROZESSOR	AMD-Radeon-basierte GPGPU	Ati Hollywood mit 243 MHz	Ati Xenos mit 500 MHz	Nvidia RSX mit 550 MHz
ARBEITSSPEICHER	2 GB (davon 1 GB für das Betriebssystem)	88 MB	512 MB (davon 32 MB für das Betriebssystem)	2x 256 MB (davon 96 MB für das Betriebssystem)
AUFLÖSUNG	480, 576, 720, 1080i/p Gamepad: 480p	480i/p, 576i	480, 576, 720, 1080i/p	480, 576, 720, 1080i/p
DATENSPEICHER	8 oder 32 GB interner Flash-Speicher, durch SD-Karten, USB-Festplatten und USB-Sticks erweiterbar	512 MB Flash-Speicher, durch SD-Karten erweiterbar	4 GB Memory Card oder 250 GB interne Festplatte	12 GB Flash-Speicher oder 250/500 GB interne Festplatte, alle Modelle durch 2,5-Zoll-SATA-Festplatte erweiterbar
VIDEOAUSGANG	HDMI, AV Multi Out	AV Multi Out, (Komponente, RGB Scart)	HDMI, AV Multi Out (Komponente, RGB)	HDMI, AV Multi Out (Komponente, RGB)
AUDIO	6-Kanal-PCM	Dolby Pro Logic II	DD 5.1, Dolby Pro Logic II	DD 5.1, DTS 5.1, LPCM 7.1
PORTS	4x USB, SD-Card	2x USB, 2x GC-MC, 2x GC-Contr. (nur alte Modelle), SD-Card	5x USB, Ethernet, optischer Digitalausgang	2x USB, Ethernet, optischer Digitalausgang
MEDIEN	Optische Discs mit ca. 25 GB, Wii-Discs	Wii-Discs (4,7 GB), GC-Discs (nur alte Modelle)	CD, DVD (12x), XGD3 (7,8 GB)	CD (24x), DVD (8x), Blu-ray (2x) mit 50 GB
ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT	Wii	GameCube (altes Modell)	Xbox (teilweise)	PSX, PS2 (alte Modelle)
ABMESSUNGEN	46 x 172 x 269 mm	44 x 157 x 215 mm	75 x 264 x 270 mm (Slim)	60 x 230 x 290 mm (Super-Slim)
GEWICHT	1,6 kg	1,2 kg	2,9 kg (Slim)	2,1 kg (Super-Slim)

HD-Optik darf man sich jedenfalls jetzt schon freuen.

Innovationsmotor?

Vom Mini-Bildschirm des Wii U GamePads sind wir schon jetzt angetan. Trotz komprimierter Video-Daten sieht die Spielgrafik – abgesehen von der Bildschirmgröße – kaum schlechter aus als auf dem großen TV. Es ist ein schönes Stück Hardware, das man gern in der Hand hat und das noch viele Möglichkeiten für neue Spielideen offenhält, wie **Nintendo Land** bereits andeutet. Jedoch bleibt die Frage unbeantwortet, ob das alles ausreicht, um Videospiele in ein neues Zeitalter zu bringen. Die Wii U ist technisch zwar stärker als PlayStation 3 und Xbox 360. Aber sie muss sich nicht mit der vergangenen Konsolengeneration messen lassen, sondern mit der kommenden (von vielen Spielern als „Xbox 720“ und „PlayStation 4“ bezeichnet). Und dafür dürfte der Vorsprung nicht allzu groß sein. Nintendo hat sich mit der Wii aus dem Rennen um die beste Grafik verabschiedet und dennoch bietet jede neue Hardware ihre ganz eigene Spielerfahrung. Der Vorsprung ist also nicht Grafik-Chips, sondern raffinierten Eingabegeräten zu verdanken.

Jetzt kaufen oder warten?

Die wichtigste Frage zum Schluss: Brauchen Nintendo-Fans die Wii U schon jetzt oder können sie getrost bis zu einer etwaigen Preissenkung, die möglicherweise Ende nächsten Jahres folgt, warten? Fakt ist: Die Spiele, die zum Konsolenstart in den Regalen liegen, sind (mit Ausnahme von **Nintendo Land**) nicht allzu innovativ. Gerade im Falle von **New Super Mario Bros. U** lassen sich Abnutzungserscheinungen im Spielablauf nicht kaschieren. Doch wer weder PS3 noch Xbox 360 sein Eigen nennt, der hat endlich die Möglichkeit, bombastisch inszenierte Serien à la **Call of Duty** zu genießen – wohlgemerkt nicht in abgespeckter Form, wie es bislang der Fall war, sondern in ganzer Pracht. Wer das bedenkt, trifft sicher am 30. November eine weise Entscheidung. ■

KRITISCH KOMMENTIERT

N-ZONE nimmt alle Wii-U-Spiele in den Blick, die sich am 30. November im Laden befinden.

Diese Launchtitel haben wir schon gespielt. Wir können bedenkenlos eine Kaufempfehlung aussprechen.

- Assassin's Creed 3
- Mass Effect 3 Special Edition
- New Super Mario Bros. U
- Nintendo Land
- Tekken Tag Tournament 2
- ZombiU

Diese Launchtitel haben wir schon gespielt. Eine Kaufempfehlung können wir aber noch nicht 100%ig vertreten.

- Batman: Arkham City – Armoured Edition
- Darksiders II
- Rabbids Land
- Sonic & All-Stars Racing Transformed
- Tank! Tank! Tank!

Diese Titel haben wir noch nicht gespielt. Wartet lieber noch!

- Ben 10: Omniverse
- Call of Duty: Black Ops 2
- Family Party: 30 Great Games – Obstacle Arcade
- FIFA 13
- Just Dance 4
- Marvel Avengers: Kampf um die Erde
- Sports Connection

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

DAS Wii U GAMEPAD

Text | Christoph Kraus, Thomas Peter

Der innovative Wii-U-Controller im Praxis-Check: Was taugt das GamePad wirklich? Und wie gut ist die Handhabung?

Langsam wird es ernst: Die Markteinführung der Wii U in Europa steht vor der Tür und Zocker wie Sammler scharren schon mit den Hufen. Alle fünf Jahre eine neue Konsole heimzutragen und auszupacken, ist immer wieder ein unvergleichliches Erlebnis. Dabei sehen wir es meist als selbstverständlich an, dass Konsolenhersteller – und ganz besonders Nintendo – ein mehr oder weniger perfektes Produkt abliefern: innovativ, durchdacht und gut verarbeitet. Wir sehen, dass in der Wii U stärkere Chips und Prozessoren verbaut sind und dass der Controller jetzt einen eigenen Bildschirm besitzt. Tatsächlich steckt hinter der Wii U noch viel mehr als nur neue Komponenten, Grafik-Chips und Halbleiter. Wie viel Pioniararbeit geleistet wurde, lässt sich anhand eines Gesprächs zwischen Nintendo-Präsident Satoru Iwata und seinen Mitarbeitern (aus der Internetrubrik „Iwata fragt“) erahnen.

Der Boss spricht

Das Wii U GamePad verfügt zwar über die meisten Funktionen eines eigenständigen Handhelds, ist und bleibt aber „nur“ ein Controller. Das bedeutet, dass alle Bild- und Toninformationen ausschließlich von der Konsole berechnet werden und anschließend kabellos an das GamePad gesendet werden müssen. Doch damit betritt Nintendo Neuland. Es existierte bislang keine bewährte Technologie, um diesen Datentransfer sicher und ohne Zeitverzögerungen zu bewerkstelligen. Nintendos Forschungs- und Entwicklungsabteilung in Kyoto arbeitete zu diesem Zweck mit „Nintendo Technology Development“ zusammen und suchte sich Hilfe bei hochspezialisierten Drittfirmen, allen voran bei Broadcom aus Kalifornien. Schließlich wurde das Problem gelöst, indem die Bildinformationen jedes Frames nun in kleine Datenpakete zerlegt, komprimiert und erst dann an den

Das beste Beispiel für einen gelungenen Einsatz des Wii U GamePads: In einem Minispiel von **Nintendo Land** rennt ein Spieler seinen Rivalen davon …

… und die anderen vier Zocker schauen auf den Fernseher, wo sie den Anführer vor Ablauf der Zeit fangen müssen. Eine Schnitzeljagd, wie sie im Buche steht!

Controller gefunkt werden. Die Entwickler waren beinahe selbst überrascht darüber, wie gut das sogar mit aufwendigen Spielgrafiken funktioniert.

Gewichtsproblem gelöst

Eine andere Baustelle waren Design und Gewicht des GamePads. Mit dem ersten Entwurf, der auf der E3 2011 gezeigt wurde, waren weder Fachpublikum noch Nintendo-Mitarbeiter zufrieden – zu klobig, zu schwer, zu unkomfortabel. Also wurde weitergetüftelt. Es wurden mit 3D-Druckern Modelle hergestellt, von Hand nachmodelliert, geschnitzt und geschmirgelt – und immer wieder wurden Meinungen eingeholt. Und über allem schwebte die Vorgabe, dass der neue Controller auf keinen Fall mehr als 500 Gramm wiegen sollte. Das endgültige Aussehen bezeichnet Nintendo-Entwickler Masato Ibuki als „Controller, ungleich jedem anderen Pad-ähnlichen Gerät". Vom Design eines Tablet-PC hat man sich also verabschiedet, das Spielgefühl steht im Vordergrund.

Der N-ZONE-Praxis-Check

Aber wie fühlt sich die Handhabung des Wii U GamePads an? Nach ausgiebigem Ausprobieren mit Spielen aus den unterschiedlichsten Genres können wir euch versichern: Das Pad ist weder zu schwer noch zu klobig noch zu unhandlich – sofern ihr in einer bequemen Sitzposition zockt. Es fühlt sich tatsächlich an, wie man es von einem anständigen Controller erwartet! Die beiden Analogsticks – sie sind übrigens anders als beim Prototyp keine Schiebepads wie beim 3DS mehr – erinnern an die griffigen GameCube-Steuerknüppel. Auch die Tasten sind allesamt gut erreichbar, was wir von den Schultertasten nicht unbedingt erwartet hatten. Freilich könnte der Touchpen, der auf der Rückseite des GamePads aufbewahrt wird, ausziehbar sein, wie manche Fans fordern – aber angesichts der kugelschreiberartigen Länge gibt es keinen Anlass für Kritik am Stift. Wer übrigens noch nicht weiß, ob er sich das Basic oder Premium Pack holen soll, dem sei definitiv zum hochwertigeren Set geraten: Alleine die Halte- und Ladeschalen sind den Aufpreis von 50 Euro wert, von 24 Gigabyte zusätzlicher Speicherkapazität ganz zu schweigen. ■

WIRKLICH RAFFINIERT?

N-ZONE stellt vier typische Einsatzgebiete des Wii U GamePads vor und bewertet deren Raffinesse.

ÜBERSICHTSKARTE

Bei Rennspielen wie **Sonic & All-Stars Racing Transformed**, aber auch beim Ego-Shooter **ZombiU** wird auf dem GamePad eine Strecken- bzw. Levelkarte eingeblendet. Das ist zwar nicht allzu innovativ, aber immerhin praktisch. Kippt ihr das GamePad beim Sega-Flitzer übrigens nach vorn, schaltet ihr einen Rückspiegel hinzu. Nette Idee!

RAFFINESSE: ● ○ ○

TOUCHSCREEN-CONTROLLER

Balloon Trip Breeze, eine Attraktion aus **Nintendo Land**, wird ausschließlich mit dem Touchpen gespielt. Ihr streift mit dem Stift auf dem Bildschirm des Wii U GamePads umher, um euren Piloten, der an Luftballons befestigt ist, übers Firmament zu lenken und den Hindernissen auszuweichen. Ein nahe liegendes Einsatzgebiet für den Controller!

RAFFINESSE: ● ● ○

EXKLUSIVER SPIELBILDSCHIRM

Das Minispiel **Mario Chase** in **Nintendo Land** ist ein Paradebeispiel für eine sinnvolle und kreative Nutzung des GamePads: Vier Spieler steuern ihre Verfolger-Miis auf dem Fernseher durch den Level, einer muss ihnen auf dem Mini-Bildschirm des Wii-U-Controllers entkommen. Das ist spielerische Raffinesse, wie sie nur die neue Nintendo-Konsole ermöglicht!

RAFFINESSE: ● ● ●

KRAFTANZEIGE

Daran hat nicht nur unser Tom Gefallen gefunden: In **NBA 2k13** wird euch auf dem GamePad angezeigt, wie fit die Basketballer noch sind – und zwar in der Art einer Nachtsichtkamera. Je farbiger eure Athleten dargestellt werden, umso mehr Puste haben sie noch übrig. Solche Ideen mögen wir, bitte mehr davon! Die Funktion ist in der Praxis zwar nicht soooo wichtig, aber extrem cool.

RAFFINESSE: ● ○ ○

MiiVERSE ERKLÄRT

Text | Thomas Peter

N-ZONE führt euch im Detail in Nintendos exklusives Online-Netzwerk ein! Wir verraten euch alles, was ihr über Miiverse wissen müsst.

Lange hatte Nintendo die Ära des Web 2.0 verschlafen oder zumindest bewusst ausgeklammert, um seine minderjährigen Kunden vor unerfreulichen Begegnungen mit fremden Menschen im Netz zu schützen. Erwachsene Nintendo-Spieler freilich ärgerten sich über die stark beschränkten Online-Funktionen von Wii und 3DS und schielten neidisch zur Konkurrenz hinüber. Mit der Veröffentlichung der Wii U hat das ein Ende. Nintendo greift nicht nur die Ideen hinter Facebook, Twitter & Co. auf, sondern geht sogar noch einen Schritt weiter. Das Nintendo-eigene soziale Netzwerk heißt Miiverse und ist keine einfache Applikation, sondern essenzieller Bestandteil des Wii-U-Betriebssystems.

1 Zunächst einmal muss man sich registrieren lassen, um seine persönliche Nintendo Network ID zu erhalten. Diese ID ersetzt die vielkritisierten Freundescodes und ist Voraussetzung, um kommende Onlinefunktionen wie Internetbrowser, Miiverse und Nintendo eShop nutzen zu können. Dann geht es los. Bei jedem Einschalten der Konsole sieht man als Erstes die sogenannte WaraWara Plaza. Sie ist das Herzstück des Miiverse.

2 Auf der Plaza sieht man seine eigenen Wii-U-Spiele und zusätzlich die Titel, die von registrierten Freunden gezockt werden. Um die Spielsymbole herum versammeln sich Dutzende Miis, die euren sozialen Kontakten im Nintendo Network entsprechen. Das Besondere, vor allem für Nintendo, aber auch im Vergleich zu Facebook & Co.: Zusätzlich tauchen auch noch fremde Miis auf, sofern sie gerade das gleiche Spiel spielen oder darüber reden.

3 Nun darf kommuniziert werden. Über das GamePad wer-

Das Erste, was ihr beim Einschalten der Wii U sehen werdet: Die WaraWara Plaza, wo sich Freunde und potenzielle Freunde um verschiedene Spiele herum versammeln.

So sieht der Miiverse-Chat in Listenform auf dem Touchscreen aus. Ähnlichkeiten zu Twitter sind nicht zu übersehen und vermutlich gewollt.

den Nachrichten und Kommentare geschrieben, die auf dem Touchscreen listenförmig wie bei Twitter erscheinen und außerdem als Sprechblase des postenden Miis auf der WaraWara Plaza. Fremden Miis könnt ihr eine Freundschaftsanfrage senden, ohne dass ein unbekannter Freundescode im Wege steht. Miiverse funktioniert mit allen Spielen, ohne dass der Entwickler es extra integrieren muss. Auf diese Weise kann man Tipps zu den Spielen austauschen und um Rat fragen, wenn man nicht mehr weiterkommt. Natürlich dient Miiverse auch dem viralen Marketing, wie Nintendo selbst einräumt. Dadurch, dass auch die Spiele der Freunde auf der WaraWara Plaza angezeigt werden, soll der Spieler auf neue Produkte aufmerksam gemacht werden. Zwei sehr schöne Features: Man kann einen Filter so einstellen, dass bestimmte Beiträge ausgeblendet werden, wenn sie Spoiler enthalten können. Und man kann nun selber Screenshots machen, zum Beispiel, um den Kollegen die Stelle im Spiel zu zeigen, an der man festhängt.

4 Miiverse unterstützt außerdem Videotelefonie, genannt Wii U Chat. Man kann registrierte Freunde wie bei Skype anrufen, mit ihnen plaudern und dabei Bilder auf den Touchscreen malen. Im laufenden Spiel informiert ein blinkender Home-Button über eingehende Anrufe. Der Wii U Chat unterstützt selbstverständlich Kamera und Mikrofon des GamePads. Sehr praktisch: Man kann auch nur das GamePad zum Chatten benutzen, während auf dem TV das aktuelle Fernsehprogramm läuft. Ideal, um gemeinsam bei Quizshows mitzuraten.

5 Was sonst noch wichtig ist: Obwohl die Konsole noch nicht einmal auf dem Markt ist, wird für die Nutzung von Miiverse, Internet-Browser und eShop ein System-Update erforderlich sein. Dieses soll aber schon ab dem Launch-Tag zur Verfügung stehen.
Auf jeder Wii-U-Konsole lassen sich bis zu zwölf User-Accounts erstellen. So kann das dasselbe System von mehreren Haushaltsmitgliedern genutzt werden. Dazu ist für jede Person ein eigenes Mii nötig. Alle Spielstände und Ähnliches werden individuell gespeichert. Familienangehörige tauchen ebenso wie Freunde und Fremde als Miis auf der WaraWara Plaza auf.

Das Miiverse wird – zumindest zum Zeitpunkt der Markteinführung der Konsole – auf die Wii U beschränkt sein. Später soll es aber noch auf 3DS, PC, Tablets und Smartphones ausgeweitet werden. Außerdem soll sich die Nintendo Network ID wieder mit anderen Internet-Accounts wie Facebook verknüpfen lassen. ■

DER INTERNETBROWSER

Die harten Fakten zur Surf-Software der Wii U!

Am PC ist ein Browser das ultimative Werkzeug zum Umgang mit dem Internet. Ihr könnt surfen, mailen, Downloads starten, eigene Dateien ins Netz laden und genießt nahezu endlose Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten. Auf Wii U erwartet euch im Vergleich dazu aber ein recht beschränktes Surf-Erlebnis. Denn weder funktionieren Plugins mit dem Browser (etwa das Flash-Plugin), noch könnt ihr Videos oder Bilder direkt mittels Browser runter- oder hochladen. Es ist also ein Web-Browser zum Stöbern, zum Lesen und zum Erkunden des Internets, Interaktionen sind aber nur begrenzt möglich. Immerhin unterstützt die Software den neuen HTML5-Standard. Die meisten in Webseiten eingebetteten Videos und Musikstücke sollten also wiedergegeben werden. Und die Bedienung mittels Touchscreen auf dem Gamepad ist sicherlich sehr komfortabel.

Sebastian meint:
„Von einem Browser auf Konsole erwarte ich mir ohnehin keine allzu großen Freiheiten und Möglichkeiten. Deshalb empfinde ich Nintendos Aufgebot für Wii U eigentlich als ganz prima. Mehr als schnell mal im Netz rumsurfen, Mails abholen und Youtube-Videos schauen werde ich mit der neuen Konsole eh nicht. Und das sollte funktionieren. Ich hoffe nur, die Software funktioniert reibungslos, bequem und schnell!“

Allzu gemütlich sieht es auf der WaraWara Plaza nicht aus, aber das scheint die vielen Miis nicht zu stören.

Reginald „Reggie“ Fils-Aimé tätigt den ersten Wii-U-Chat-Anruf der Geschichte und beeindruckt Nintendo-Präsident Satoru Iwata mit seinen Japanischkenntnissen.

Das Symbolfoto zeigt: Bevor ihr mit der neuen Konsole richtig loslegen könnt, ist erst mal ein System-Update erforderlich.

Wii U: DIE KAUFBERATUNG

Text | Christoph Kraus

Welche Zubehörteile sollte man sich zum Wii-U-Start gönnen? Und welche kann man sich sparen?

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

KONSOLEN-HALTERUNG

Wer sich für das Wii U Premium Pack entscheidet, bekommt diese **Plastikhalterung** praktischerweise gleich mit dazu. Sie dient dazu, die Konsole hochkant neben dem Fernseher aufzustellen – was in manchen Fällen durchaus hübsch aussehen kann. Allerdings hat dieses Zubehörteil lediglich einen optischen Nutzen. Bedenkt man, dass die Wii U auch liegend eine gute Figur macht, ist die Halterung vermutlich für die meisten Spieler überflüssig.

NUTZEN: ● ○ ○

NICHT SEPARAT ERHÄLTLICH

€ 20,-

GAMEPAD-LADESCHALE & -HALTERUNG

Ihr habt euch den Nintendo 3DS am ersten Verkaufstag angeschafft? Dann nennt ihr auch die Ladeschale euer Eigen. Diese dient dazu, die 3D-Konsole praktisch aufzuladen, ohne das Gerät umständlich mit dem Stromstecker zu verbinden: einfach auf die Schale legen, zwei Stunden warten, fertig! Exakt nach diesem Schema funktioniert auch dieses Zubehörteil für die Wii U, das aber nicht im Basic Pack enthalten ist. Wer die **Ladeschale** haben will, gönnt sich entweder das Premium Pack oder legt sich das Zubehörteil separat im Set mit der GamePad-Halterung zu. Nützlich, aber nicht unbedingt notwendig.

Es gibt Spiele, bei denen es sich als sinnvoll erweist, den Bildschirm des Wii U GamePads im Blick zu haben. **NBA 2K13** ist so ein Titel: Während ihr mit dem Pro Controller eure Athleten über den Hallenboden scheucht, entnehmt ihr dem Mini-Monitor, wie viel Ausdauer die Basketballer noch übrig haben. Mit der hier gezeigten **Halterung** hat das GamePad einen sicheren und stabilen Stand. Es ist sowohl im Premium Pack als auch gemeinsam mit der Ladeschale erhältlich.

NUTZEN: ● ● ○

Wii U PRO CONTROLLER

Mit satten 50 Euro schlägt die Anschaffung des **Wii U Pro Controllers** zu Buche. Doch die teure Investition lohnt sich: Für Ego-Shooter und Action-Adventures, die mit einer Vielzahl an Tasten gesteuert werden, gibt es keine ernsthafte Alternative zu diesem Zocker-Pad. Allerdings gibt es einen gravierenden Nachteil, der vor allem unserem **Zombi U**-Experten Uwe aufgefallen ist: Die Aktionstasten A, B, X und Y liegen viel zu weit unterhalb des rechten Analogsticks.

NUTZEN: ● ● ●

€ 50,-

MIKROFON

Das bislang einzige Wii-U-Spiel, das dieses **Mikrofon** unterstützt, ist **SiNG Party** und wird am 18. Januar 2013 hierzulande veröffentlicht. Nintendo bietet die Karaoke-Simulation aber nicht nur im Set mit dem eingangs erwähnten Mikro an, sondern verkauft es auch einzeln. So sind heiße Musik-Battles möglich. Eine gute Investition für diejenigen, die alle **Singstar**- und **Lips**-Titel schon auswendig mitträllern können.

NUTZEN: ● ● ●

PFLEGE-ACCESSOIRES

Wer auf Nummer sicher gehen möchte, bekommt für zehn Euro eine **Bildschirmfolie** für das Wii U GamePad, einen extragroßen **Touchpen** sowie ein **Putztuch** für den Mini-Monitor. Wer jedoch auch schon mit seinem Nintendo 3DS keine Kratzerprobleme hatte, kann sich diese Pflege-Accessoires getrost sparen. Es genügt, ab und zu mit einem feuchten Brillenputztuch über das Wii U GamePad zu wischen.

NUTZEN: ● ● ●

BASIC, PREMIUM ODER MIT ZOMBIES?

Die Wii U wird in drei Ausstattungsvarianten angeboten. Hier stellen wir Stärken und Schwächen im Detail vor.

BASIC PACK

- ⊕ Für 300 Euro die günstigste Art, die Wii U zu kaufen
- ⊕ Alles Relevante dabei – fast alles …
- ⊖ … denn die Sensorleiste fehlt!
- ⊖ 8 GB Speicher, da braucht's USB-Sticks
- ⊖ Ausschließlich in Weiß erhältlich

PREMIUM PACK

- ⊕ 32 GB sind für den Anfang genug.
- ⊕ **Nintendo Land** mit dabei
- ⊕ Halterungen und Ladeschale extra
- ⊕ Konsole in coolem Schwarz
- ⊖ 50 Euro Aufpreis – dafür ist die Farbe nicht wählbar

ZOMBIU PACK

- ⊕ Das größte angebotene Wii-U-Paket
- ⊕ Inklusive Wii U Pro Controller
- ⊕ **ZombiU** im Lieferumfang
- ⊖ Farbe nicht wählbar, nur in Schwarz erhältlich
- ⊖ 90 Euro Aufpreis

Wer sich zwischen den drei Wii-U-Varianten nicht entscheiden kann, dem sei definitiv zu einem der zwei Premium-Packs geraten. Diese enthalten nicht nur drei zusätzliche Zubehörteile – nämlich jeweils Halterungen für Wii U GamePad und Konsole sowie eine Ladeschale für den Controller –, sondern auch jeweils ein Spiel: Das Premium Pack mit **Nintendo Land** im Gepäck gibt's für knapp 350 Euro, das ZombiU Pack für 390 Euro.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Ich kann warten. Hetze ist nicht mein Ding."

Mein Vorurteil › Das nächste **Mario Kart** kommt bestimmt. Auch die **Zelda**-Legende wird sicher fortgesetzt. Bis es so weit ist, warte ich noch.

Für die Anschaffung der Wii bin ich um sechs Uhr aufgestanden, um im Morgengrauen vor der örtlichen Saturn-Filiale zu stehen. Auch für das iPhone habe ich den Wecker gestellt, damit mir das Steve Jobs' Pioniertelefon nicht durch die Lappen geht. Doch bei der Wii U passe ich vorerst: **Nintendo Land** reizt mich zwar, doch für zwölf Minispiele schaffe ich mir die Konsole nicht an. **New Super Mario Bros. U** ist eher ein Jump & Run der alten Schule denn eine spielerische Innovation. Also: Wii U – ich verzichte. Unverständlich ist für mich übrigens, dass die Sensorleiste im Basic Pack nicht enthalten ist. Die hätte den Kohl auch nicht mehr fett gemacht. So rate ich allen Lesern mit Konsolen-Kaufabsicht zum Premium Pack.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Ich greife auf jeden Fall zum ZombiU-Bundle!"

Mein Vorurteil › Ich werde es bereuen, wenn ich mir die Sparvariante zulege. Da kommen im Nachhinein sicher zu viele Kosten auf mich zu!

Das Basic Pack ist mir einfach zu basic, auch wenn ich einen Teil der dafür benötigten Zusatzhardware wie die Sensorleiste schon habe. Für mich fällt dieses Bundle durch, weil ich von der PS3 und der Xbox 360 die „kleinen" Ausführungen mit den 20- und 40-GB-Festplatten habe und seit Längerem ständig Inhalte oder Spiele löschen muss. Von daher komme ich nicht um eine schwarze Wii U herum! Im Gegensatz zu Christoph greife ich aber zum **ZombiU**-Pack, weil ich meistens alleine spiele und gleich zum Launch auch gerne etwas zocken möchte, das mich als erwachsenen, langjährigen Gamer anspricht. Wenn ich das durchaus spaßige **Nintendo Land** unbedingt in geselliger Runde spielen will, besuch ich einfach meinen Kollegen Kraus.

Wii U N-ZONE HIT

Wii U

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 30. November 2012

NEW SUPER MARIO BROS. U

Text | Christoph Kraus, Thomas Peter

Nintendo hängt im Titel seiner Jump&Run-Reihe den Buchstaben U dran – doch was ändert sich sonst?

FAQs

Was unterscheidet Marios Wii-U-Debüt von seinen Vorgängern?
Um es vorwegzunehmen: Die Neuerungen im Vergleich zu den letzten Serien-Episoden auf DS, Wii und 3DS halten sich stark in Grenzen. Nintendo hält an der bewährten Erfolgsformel fest und ergänzt sie lediglich durch neue Spielmodi und Objekte. Obendrein ist **New Super Mario Bros. U** jetzt zu fünft spielbar: Vier Spieler steuern – wie im letzten Wii-Ableger – Mario, Luigi sowie den gelben und blauen Toad – und der fünfte Teilnehmer kann seinen Freunden assistieren, indem er mittels Wii U GamePad Blöcke in der Gegend platziert. Das ist zumindest eine gute Idee.

Hat sich in technischer Hinsicht viel getan?
Nein, die Fortschritte sind nur marginal. Zwar kann die Wii U hoch aufgelöste Texturen in HD-Qualität darstellen (das war vor vier Jahren bei **New Super Mario Bros. Wii** noch nicht möglich), doch das fällt beim Spielen kaum auf. Schließlich ist es im Grunde genommen egal, ob der Klempner in 480p- oder in 720p-Auflösung durchs Pilzkönigreich hüpft. Da die Reihe traditionell im Comic-Look gehalten ist und auf eine realistische Darstellung verzichtet, sieht eigentlich alles wie immer aus – vor allem, wenn man schon früher mit einem Komponentenkabel gezockt hat.

Werden die Funktionen der Wii U gut genutzt?
Teils, teils. Die Hardware-Power kommt kaum zur Geltung; der Touchscreen wird nur im Fünf-Spieler-Modus verwendet oder um darauf weiterzuzocken, falls zum Beispiel euer Vater auf dem Fernseher Nachrichten sehen möchte. Jedoch wird ein anderes Feature der Wii U genutzt: das Nintendo-eigene soziale Netzwerk Miiverse. So erscheinen Nachrichten, Tipps und Anmerkungen anderer Wii-U-Nutzer direkt auf der Weltkarte, und zwar jeweils angeheftet an den Level, auf den sie sich beziehen. Die Umsetzung ist wirklich gut gelungen und fügt sich exzellent ins Spiel ein.

Erzählt mir was zum Aufbau und Umfang des Spiels!
Der Aufbau aller Welten ist ähnlich: Nach zwei herkömmlichen Levels folgt in der Regel ein Minischloss, in dem ihr einen Boss plättet. Dann folgen wieder zwei normale Levels, bevor man im eigentlichen Schloss einem von Bowsers Kindern gegenübertritt. Dazu gibt es meistens noch ein Buu-Huss-Schloss oder Abzweigungen mit Gebieten, die für den Spielverlauf nicht relevant sind, die aber dennoch Münzen beinhalten. Die ersten drei Welten sind für geübte **Mario**-Kenner ein Zuckerschlecken. Wir fühlten uns teilweise unterfordert. Erst ab der fünften Welt wird es anspruchsvoller.

Lohnt sich der Kauf?
Wenn wir alles Gesagte Revue passieren lassen und auf die Quintessenz reduzieren, kann es nach sorgfältigem Abwägen ganz subjektiv nur drei Antworten geben: Nein, ja und ja. Wenn ihr bereits einen oder mehrere Ableger der Serie zu Hause habt, lohnt sich der Kauf nicht. Wenn ihr aber noch kein **New Super Mario Bros.**-Abenteuer gespielt habt oder euch die anderen Wii-U-Starttitel überhaupt nicht ansprechen, ihr aber letztlich ein Spiel braucht, dann ist das Jump & Run eine gute Wahl. Das Gleiche gilt auch für Sammler, die grundsätzlich jedes **Mario**-Spiel haben wollen. Aber denen muss man ja sowieso nichts mehr erzählen.

ALLES (SO GUT) WIE IMMER

Gumbas, Eishöhlen und Schneewelten: Haben wir das nicht alles schon mal gesehen? Uns beschleicht da ein leiser Verdacht ...

Ihr habt **New Super Mario Bros. 2** auf dem 3DS durchgespielt? Die Namen aller Koopalinge könnt ihr mittlerweile im Schlaf aufsagen, inklusive Gewicht und Schuhgröße? Ihr habt die Aufgabe, im 3DS-Spektakel eine Million Münzen zu finden, mit Bravour erfüllt und benötigt jetzt erst einmal eine Auszeit von Mario und Luigi? Dann könntet ihr ernsthaft in Betracht ziehen, das Wii-U-Debüt von Nintendos erfolgreicher Jump&Run-Serie zu überspringen und erst wieder die nächste Episode zu zocken. Denn Hand aufs Herz: Im Grunde genommen ist **New Super Mario Bros. U** lediglich ein Aufguss der Wii-Version aus dem Jahre 2009. Ob Spieldesign, Aufmachung, Musik oder Grafikstil: Nahezu alle bewährten Elemente wurden recycelt. Doch das mag sich jetzt negativer anhören als es ist, schließlich schätzen Nintendo-Fans seit jeher Verlässlichkeit in Sachen Gameplay. Zumindest neue Objekte – etwa die Eichel, die unseren Schnauzbartträger und seine Freunde in einen fliegenden Tanuki verwandelt – sorgen für eine frische Brise. Darüber hinaus ist auch Yoshi wieder zurück: Während der grüne Dino wie gewohnt als Reittier dient, kann sich zum Beispiel der rosarote Yoshi wie ein Luftballon aufblasen. Mit ihm schweben die vier Helden elegant über Abgründe.

Mit diesem extravaganten Flugkittel, den ihr nach Verzehr einer Eichel erhaltet, seid ihr der König des Himmels. Die Handhabung erinnert an das Cape aus **Super Mario World**.

LESER FRAGEN N-ZONE ANTWORTET

Inwiefern wirkt sich die Benutzung des Wii U GamePads auf den Spielspaß aus? Kann man das Spiel dadurch, trotz der (im Vergleich zu den Vorgängern) unveränderten Spielmechanik, als Innovation bezeichnen?

EMANUEL VAN WEIMER

N-ZONE: Deine zweite Frage können wir klar mit „Nein“ beantworten, denn innovativ ist New Super Mario Bros. U gewiss nicht. Dafür fehlt es dem Jump & Run schlichtweg an Neuerungen in puncto Spielmechanik. Das GamePad hat überdies nur einen äußerst geringen Einfluss.

Macht es überhaupt Spaß, den vier anderen Spielern mit dem Wii U GamePad zur Seite zu stehen, indem man Plattformen erschafft, auf denen sie dann stehen können?

MAX BLEICHER

N-ZONE: Es mag für einige Leute ganz lustig sein, den Teamkameraden zu helfen, indem man ihnen mittels Zeigefinger Blöcke auf den Bildschirm zaubert. Wir Redakteure hatten hingegen nicht allzu viel Freude daran, schließlich spielen wir Mario-Jump&Runs der Herausforderung wegen. Um so manche Münze zu finden, kann es sich aber als sinnvoll erweisen, den Koopmodus anzuwählen.

Wie sieht’s mit dem Umfang aus? Kann das Spiel auch nach dem Durchspielen fesseln?

BENNO SCHUMACHER

N-ZONE: Du sprichst einen wichtigen Aspekt an. Aus unserer Sicht kann New Super Mario Bros. U beim Umfang nicht ganz überzeugen. Schließlich fesselt das Jump & Run nach dem erstmaligen Durchspielen nur noch bedingt – es sei denn, man stürzt sich gern mit vier Mitspielern ins Abenteuer.

Gibt es neue Gegner, Hintergrundlieder oder Level-Themen (Wüste, Pilzkönigreich, Eis und Schnee, etc.) oder bleibt alles beim Alten wie schon zuvor bei New Super Mario Bros. 2?

JONAS MÜNSTERMANN

N-ZONE: Allzu viele Neuheiten erwarten dich nicht. Erwähnenswert sind jedoch die neuen Items, die tatsächlich für einen erfreulichen frischen Wind sorgen. Es ist jedoch beschämend, dass die Entwickler einen Großteil der früheren Musikstücke ohne Veränderungen übernahmen. Man könnte glatt meinen, der dafür zuständige Komponist bei Nintendo sei schon vor langer Zeit entlassen worden – doch seine Musik wird einfach immer weiter verwendet.

Ist das Spiel endlich schwieriger als die letzten Ableger?

FELIX KRA

N-ZONE: Du kannst dich darauf einstellen, dass der Schwierigkeitsgrad in etwa genauso ausfällt wie in den früheren Jump&Run-Episoden. Um ein Beispiel zu nennen: Mit der ersten Welt waren wir in ziemlich genau 20 Minuten fertig, auch die zweite bereitete uns überhaupt kein Kopfzerbrechen. Und selbst an der dritten Welt haben wir uns nicht die Zähne ausgebissen – sie war innerhalb einer halben Stunde abgehakt. Natürlich wird es danach schwieriger, aber die Levels sind dennoch für langjährige Serienkenner keine wirklich Herausforderung. Wer jedoch alle Goldmünzen sein Eigen nennen möchte, der ist natürlich auch langfristig beschäftigt.

Wird es möglich sein, auf den ausgewachsenen Yoshis zu reiten, oder bleibt es dabei, dass man die verschiedenen Baby-Yoshis nur mit sich herumträgt?

DANIEL ANDRÉ HOMP

N-ZONE: Auf dem grünen Yoshi kann geritten werden, die übrigen bringen den Helden jeweils eine individuelle Fähigkeit: Auf dem rosafarbenen Yoshi kann man über Schluchten schweben, der blaue dient zum Spucken von Seifenblasen (darin lassen sich Gegner fangen), der gelbe schließlich erhellt dunkle Passagen.

Kann man den alten Wii-Controller noch benutzen?

DENNIS SCHRAGE

N-ZONE: Du meinst die Wii-Fernbedienungen? Ja, sie dienen als Steuerinstrument. Alternativ kann man auch mittels Wii U GamePad zocken – eine Frage des persönlichen Geschmacks. Uns fiel es leichter, beim Spielen auf den Fernseher zu blicken und nicht auf den Touchscreen des GamePads.

Kann man auch online spielen?

DENNIS SCHRAGE

N-ZONE: Nein.

Wie lange ist die Spielzeit ausgefallen?

RENÉ RÜHMANN

N-ZONE: Wir wollen an dieser Stelle nicht allzu viel vorwegnehmen, deshalb möchten wir uns zurückhaltend ausdrücken: Die ersten vier Welten hatten wir in knapp zwei Stunden hinter uns gebracht. Wenn man bedenkt, dass es in den meisten vorherigen Serien-Episoden acht Welten gab und der Schwierigkeitsgrad mit fortschreitender Spielzeit traditionell anzieht, kannst du alles Weitere mutmaßen ... Oder lass dich einfach überraschen!

Wie viele neue Items gibt es für Mario, Luigi und die beiden Toads? Gibt es überhaupt neue Items?

STEFAN SCHMIDT

N-ZONE: Ja, es gibt welche, aber nur wenige. Im Grunde ist nur die Eichel neu, die Mario & Co. den Tanuki-Anzug beschert. Außerdem kann man nun Baby-Yoshis mit Beeren füttern, sodass sie je nach Hautfarbe besondere Fähigkeiten entfalten, Stichwort: Ballon-Yoshi. Aber das haben wir ja schon an anderer Stelle in diesem Artikel geschildert.

Halten die Challenge-Levels, was sie versprechen?

GEORG JURI

N-ZONE: Du beziehst dich auf den neuen Herausforderungs-Modus. Darin muss man bestimmte Aufgaben unter erschwerten Bedingungen erfüllen. Beispiel: einen Level schaffen, ohne eine einzige Münze aufzusammeln. Der Modus ist amüsant.

DER FÜNFTE SPIELER: DAS FÜNFTE RAD AM WAGEN

Beteiligen sich fünf Leute am Streifzug durchs Pilzkönigreich, hat einer von ihnen nur bedingt Spaß: der fünfte Spieler. Warum das so ist, verraten wir hier.

Im eigentlichen Mehrspielermodus zocken die Teilnehmer wie im Wii-Vorgänger mit zwei, drei oder vier Wii-Fernbedienungen: Einer spielt mit Mario, einer mit Luigi und die anderen beiden mit zwei Toads, wobei alle Figuren gleich agil sind, was beispielsweise ihr Sprungverhalten angeht. Das Neue an **New Super Mario Bros. U** ist der kooperative Aspekt: Ist zusätzlich ein Assistent im Spiel, hüpft dieser nicht selbst durch die Landschaft, sondern darf die anderen lediglich unterstützen. Das tut er, indem er mittels Tippen auf den Touchscreen zusätzliche Blöcke erschafft. Auf diesen können seine Teamkameraden dann hüpfen – und so bestimmte Goldmünzen ganz einfach einsacken. Doch ungeachtet der Tatsache, dass das Gameplay bei vier Figuren auf dem Bildschirm eh schon sehr wuselig ist, hat der fünfte Spieler eine sehr undankbare Aufgabe. Er darf nicht selbst ins Spiel eingreifen, sondern tippt (mal mehr, mal weniger koordiniert) auf dem Bildschirm herum. Er hat zwar das Privileg, als Einziger das **Wii U** GamePad in der Hand zu halten (das ganz nebenbei viel besser in den Händen liegt als die Wii-Fernbedienungen), darüber hinaus hat er aber wenig zu lachen. Wir finden, die Unterstützung des Touchscreens ist bei diesem Spiel und in dieser Form überflüssig. Es ist nur ein kleines Gimmick, das wohl unbedingt mit rein musste, damit das Spiel auch als Wii-U-Titel wahrgenommen wird. So läuft es eben in der Branche.

SCHON WIEDER DIESE KOOPALINGE!

Das darf doch nicht wahr sein: Bowsers Sprösslinge sorgen erneut für Wirbel im Mario-Universum. Ja sind die denn lebensmüde?

Die Überraschung vorneweg: In **New Super Mario Bros. U** müsst ihr ausnahmsweise mal NICHT die Prinzessin aus den Fängen der Ekel-Echse Bowser retten. Im Gegenteil: Im Vorspann seht ihr, wie eine riesige Roboterhand, kontrolliert vom Deck eines mysteriösen Flugschiffs, vom Himmel auf die Erde stürzt und sich Super Mario, Luigi sowie den blauen und den gelben Toad greift. Das Ungetüm schleudert die ahnungslosen Helden anschließend quer durchs Pilzkönigreich. Das allein ist schon eine wahre Sensation und ein witziger Seitenhieb auf die Tatsache, dass die Geschichte in den vorherigen Jump&Run-Abenteuern des Nintendo-Superstars stets gleich ablief. Wirklich viel ändert sich im Spielablauf aber freilich nicht.

DAUERHAFT GUT – WARUM „NUR“ 85%?

Zum begehrten N-ZONE-Hitstempel hat es zwar gereicht, aber weshalb knüpft Marios Wii-U-Debüt nicht an die glorreichen Wertungen der Neunzigerjahre-Ära an?

Nach der Lektüre dieses Artikels seid ihr zu dem Schluss gelangt, dass ihr **New Super Mario Bros. U** unbedingt haben müsst? Gut, denn diese Entscheidung werdet ihr mit Sicherheit nicht bereuen. Dafür sorgen das ausgefeilte Gameplay, der gewohnt hohe Spaßfaktor und die nahezu perfekte Steuerung, die den Vorgängern der Serie in jeder Hinsicht ebenbürtig ist. Allerdings wundert ihr euch, weshalb die Wertung für **Mario**-Verhältnisse verhältnismäßig niedrig ausgefallen ist? Wir versuchen es euch zu erklären. Zum einen stehen wir bei der Wii U erst am Anfang des Konsolenlebenszyklus. Das heißt: Wir wissen noch nicht, welche Innovationen uns die Entwickler in den kommenden Monaten und Jahren noch so alle servieren. Daher sind wir vorerst lieber zurückhaltend bei den Wertungen der Starttitel. Zum anderen ist es offensichtlich, dass **New Super Mario Bros. U** kein echter Innovationsmotor ist. Neuerungen sucht man mit der Lupe. Und die wenigen Innovationen – etwa die Weltkarte, deren Regionen in der Tradition von **Super Mario World** fließend ineinander übergehen – haben keine allzu großen Auswirkungen auf den Spielverlauf.

Das ehrliche Fazit:
Wir belassen es aus den oben genannten Gründen bei einer Wertung, die den hohen Spaßgehalt zwar einerseits würdigt, aber andererseits noch reichlich Luft lässt für Marios weitere Ausflüge auf die Wii U – hoffentlich sind die innovativer.

NEU: DER Wii-U-FAKTOR!
Wir möchten noch intensiver auf die Eigenheiten von Nintendos innovativer Heimkonsole eingehen und liefern euch ab sofort bei allen Wii-U-Tests eine zusätzliche Information: Der sogenannte Wii-U-Faktor gibt an, ...

- wie gut die technischen Raffinessen der neuen Konsole genutzt werden, etwa der zweite Bildschirm im Allgemeinen, dessen berührungsempfindliche Oberfläche, die Miiverse-Funktion oder das Mikrofon
- ob die Einbindung halbherzig umgesetzt ist oder ein wirkliches Plus in puncto Gameplay bietet
- ob es sich lohnt, zur Wii-U-Fassung eines Multiplattformtitels zu greifen oder ob ihr euch getrost eine andere Version anschaffen könnt.

Dabei gilt: Je mehr U-Buchstaben ihr unten seht, desto besser werden die Eigenheiten der Wii U genutzt.

Wii-U-FAKTOR

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Wii-Fernbedienung

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	5 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	Miiverse-Zugriff

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Nintendo wagt keine Experimente“

Mein Vorurteil › Innerhalb eines Jahres kommt schon das dritte Jump & Run mit Super Mario in den Handel. Nintendo übertreibt es so langsam ganz gewaltig!

Die frohe Kunde vorneweg: Zur Markteinführung der Wii ist Nintendo-Superstar Mario am Start. Doch jetzt die schlechte Nachricht: Einen Kaufanreiz stellt **New Super Mario Bros. U** nicht dar. Dafür mangelt es dem Hüpfer gravierend an Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern. Wen das nicht stört, der bekommt ein gewohnt spaßiges Jump & Run mit superber Spielmechanik, netten Ideen und ausbalanciertem Schwierigkeitsgrad. Jedoch hätten uns die Entwickler durchaus mehr spielerisches Geschick abverlangen können. Und jetzt mal Klartext: Bin ich der Einzige, der bemängelt, dass die Musik gefühlt seit zwei Jahrzehnten unverändert vor sich hin dudelt? Schreibt an redaktion@n-zone.de, wenn ihr das auch so seht!

MEINUNG • THOMAS PETER

„Ich bin so unendlich müde“

Mein Vorurteil › Bestimmt haut Nintendo zum Wii-U-Lauch einen Knaller raus, der viele Neuerungen bietet und die Möglichkeiten der Konsole voll ausnutzt.

Was soll ich sagen? Das Spiel ist ohne Fehl und Tadel und entspricht der gewohnt hohen Nintendo-Qualität. Trotzdem werde ich es mir nicht kaufen. Ich habe bereits zwei Vertreter der Serie und weiß damit alles, was ich wissen muss. Der neue Ableger mag zwar einen Tick besser sein als seine Vorgänger, aber im Grunde ist doch jeder neue Teil kaum von einem einfachen Update zu unterscheiden.

WERTUNGEN

PRO

- Endlich Mario in HD-Auflösung
- Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- Zeitlos gutes Gameplay, ...

CONTRA

- ... aber langsam wird's fad
- Musik überwiegend recycelt
- Viele Wii-Fernbedienungen nötig

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 9
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	82

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 30. November 2012

NINTENDO LAND

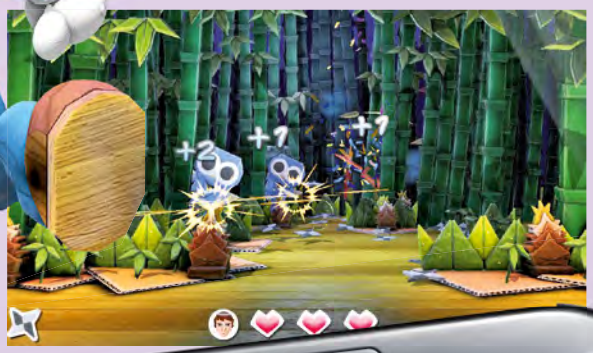
Text | Christoph Kraus Bereit für einen Test der etwas anderen Art? Wir klappern alle zwölf Attraktionen von Nintendos Freizeitpark ab und vergeben dabei Plätze für den Spaßfaktor. Eintritt frei!

12

Kennt ihr noch Ulala aus dem Sega-Musikspiel **Space Channel 5**? Nein? Dann sei das schräge Spielkonzept mit der verrückten Disco-Mieze noch einmal erklärt: Ihr müsst in dem Dreamcast-Klassiker vorgegebene Tanzbewegungen mit den Aktionstasten und dem Steuerkreuz nachsteppen. Ein solches Controller-Kommando kann etwa so aussehen: Links, links, unten, unten, rechts, links. Je weiter ihr kommt, desto schneller und komplexer werden die Tanzschritte. **Octopus Dance** setzt auf dasselbe Gameplay – allerdings hat es uns beim Test überhaupt nicht angetörnt. Cool ist, dass euer Gesicht beim Spielen eingeblendet wird.

11

Auch dieses Minispiel fand bei den N-ZONE-Redakteuren nur schwachen Anklang: In **Takamaru's Ninja Castle** müsst ihr asiatische Schwertkämpfer, die der Reihe nach auf dem Bildschirm in Erscheinung treten, mit Wurfsternen kampfunfähig machen. Mit euren Fingern (also nicht mit dem Touchpen) schnippt ihr die Waffen in Richtung eurer Widersacher – je nach Gegneraufkommen kommt dabei ganz schön viel Trubel auf. Uns fiel auf, dass nach einer gewissen Spielzeit die Steuerung nicht mehr so korrekt funktioniert, da man das Pad dann leicht schräg halten muss, um Treffer zu landen. Ein eher halbgares Vergnügen!



10

Balloon Fight ist ein 8-Bit-Geschicklichkeitsspiel, das einst fürs Nintendo Entertainment System herauskam. In **Nintendo Land** schlüpft ihr wie im Original in die Rolle eines Männchens, das an Ballons befestigt übers Firmament schwebt. So müsst ihr Hindernissen ausweichen, beispielsweise Stacheln, die überall verteilt sind. Euren Piloten manövriert ihr dabei mit leichten Streichbewegungen auf dem Touchscreen des Wii U GamePads in die jeweilige Richtung. Doch das monotone Spielprinzip ermüdet schnell. **Ballon Trip Breeze** kann übrigens nur alleine gespielt werden. Ein zweiter Spieler darf lediglich assistieren, indem er Gegenstände vom Himmel verbannt.

9

Bis zu vier Dorfbewohner versuchen, fünfzig Bonbons zu sammeln, die überall verstreut sind und sogar auf Bäumen liegen. Gleichzeitig verfolgen zwei Wächter die Süßigkeitenschlemmer – diese werden von nur einem (!) Spieler gesteuert, und zwar mit beiden Analogsticks. Die Hatz nach den Leckereien ist durchaus spaßig – allerdings kommt bei **Mario Chase** (dazu bitte eine Seite weiterblättern!) deutlich mehr Schadenfreude auf, wenn man den Verfolgten erwischt hat. Im Vergleich zu einer früheren Version haben die Entwickler die Spielregeln überarbeitet. Gut so!

8

Diese Light-Variante von **The Legend of Zelda** ist zwar nicht so stimmungsvoll wie die „großen" Episoden der berühmten Action-Adventure-Serie, dafür aber sehr spaßig inszeniert. Ihr marschiert wie auf Schienen durch ein Areal und nehmt der Reihe nach eure Widersacher ins Visier. Mit dem GamePad peilt ihr eure Gegner an – die Steuerung ist wirklich intuitiv umgesetzt. Allerdings braucht man schon Erfahrung als Spieler. Für die **Wii Sports**-Zielgruppe, die noch nie an der Konsole gespielt hat, ist **Battle Quest** definitiv nicht gemacht. Dafür ist der Streifzug für bis zu drei Spieler möglich.

7

Für viele Nintendo-Fans ist es äußerst schade, dass **Pikmin 3** zum Start der Wii U nicht im Handel erhältlich ist. Doch es gibt Entwarnung: Die passende Attraktion in **Nintendo Land** transportiert das Spielgefühl der renommierten Strategieserie adäquat auf den Bildschirm. Die bis zu fünf Teilnehmer – vier davon schlüpfen in die Rolle der Pikmin, einer steuert Captain Olimar – reißen Hindernisse ein, legen sich mit Ekel-Insekten an und versuchen, möglichst unbeschadet bis zum Schluss durchzuhalten. Ein solides Minispiel, das sich erstaunlich nahe an der Vorlage orientiert, aber ein bisschen spannender sein könnte.

6

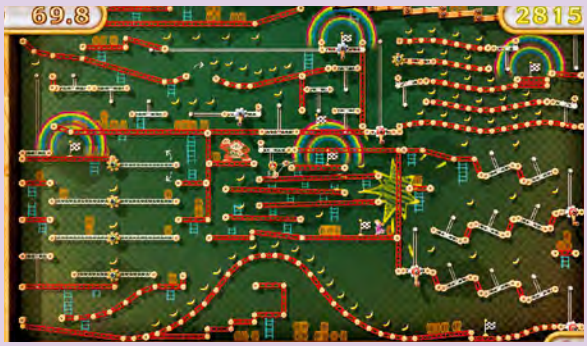
Noch in der letzten N-ZONE konnten wir uns keinen Reim auf die Spielregeln dieser Attraktion machen. Jetzt herrscht Klarheit: **Captain Falcon's Twister Race** kann den vollwertigen **F-Zero**-Episoden nicht das Wasser reichen. Vielmehr handelt es sich um ein simpel gestricktes Geschicklichkeitsspiel, bei dem ihr die futuristischen Gleiter durch Neigen des GamePads in die gewünschte Richtung lenkt. Um abzubremsen, tippt ihr mit einem Finger einfach auf den Touchscreen. Ohne schnelle Reaktionen geht angesichts der flotten Manöver nichts: Nur mit viel Geschick erreicht ihr überhaupt vor Ablauf der Zeit die Ziellinie.

5

Dieses heitere Minispiel hat uns alle in seinen Bann gezogen. Es ist denkbar einfach: Ihr bekommt auf dem Fernseher eine von Level zu Level ansteigende Anzahl an Früchten angezeigt. Diese müsst ihr anschließend mit eurem Gefährt einsammeln. Aber die Route, die ihr zurücklegt, müsst ihr, ohne die Linie abzusetzen, auf dem GamePad vorzeichnen. Dabei seht ihr allerdings nicht, wohin ihr steuert! Ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen ist also Pflicht, um die Aufgabe zu erfüllen. Erschwerend kommt übrigens hinzu, dass euer sogenanntes Fruchtbenzin nicht unendlich lange hält.

4

Donkey Kong's Crash Course hat es in puncto Schwierigkeitsgrad gewaltig in sich – dabei ist das Spielziel ganz einfach: Ihr müsst lediglich eine Lore über ein Schienennetz mit zahlreichen Hindernissen lotsen und möglichst lange durchhalten. Doch das ist im Eifer des Gefechts gar nicht so leicht: Auf den Wippen gerät man schnell aus dem Gleichgewicht, Kurbeln müssen erst betätigt werden, außerdem ist das Gefährt ziemlich instabil und zerfällt schon bei einer sachten Kollision in seine Einzelteile. Doch die Motivation, den Punkterekord zu knacken, ist hoch. Uns ist es übrigens noch nicht gelungen, ganz am Ziel anzukommen. Euch etwa?



3

Metroid Blast ist mit Sicherheit die Attraktion mit dem größten Actiongehalt. Fünf Spieler beharken sich in spannenden Baller-Showdowns miteinander. Derjenige, der das Wii U GamePad in der Hand hält, übernimmt dabei die Rolle eines Raumschiffpiloten, der sein Fluggerät durch Neigen des Controllers durch die Levels steuert und auf Knopfdruck seine Gegner beschießt. Mehrere Regelvarianten und das typische (wenngleich nur angedeutete) **Metroid**-Flair sorgen für ein peppiges Spielerlebnis. Bei unserem Test wollten wir die Fernbedienungen und das GamePad nicht mehr aus der Hand legen – eine Runde geht noch …

2

Diese heitere Schnitzeljagd, die sich an bis zu fünf Teilnehmer richtet, ist wie für **Nintendo Land** gemacht. Das Minispiel beweist dabei eindrucksvoll, welche spielerischen Möglichkeiten sich mit der innovativen Konsole ergeben. Vier Figuren eilen mit der quer gehaltenen Wii-Fernbedienung durch abwechslungsreich gestaltete Areale – darunter ein Schlammpark und ein bunter Abenteuerspielplatz. Die Mission: Das als Super Mario verkleidete Mii fassen! Nur dem Pad-Zocker steht dabei eine Karte zur Verfügung. Hektische Team-Absprachen („Da hinten läuft er!“) stehen nun auf der Tagesordnung. Ein herrlich alberner Schabernack!

1

Bei **Luigi's Ghost Mansion** handelt es sich um eine Attraktion, die erst auf der Wii U möglich wird: Vier Teilnehmer laufen als Geisterjäger, nur mit einer Taschenlampe bewaffnet, durch die unterschiedlichen Areale eines Spukhauses. Der fünfte Spieler – er übernimmt die Rolle des Gespenstes – muss versuchen, den Jägern zu entkommen und sie schachmatt zu setzen. Das gelingt, indem sich der Geist unbemerkt heranschleicht und im richtigen Augenblick zum Angriff bläst. Doch Vorsicht: Nach mehreren gescheiterten Würge-Versuchen ist die Energie aufgebraucht, dann ist die Runde vorzeitig vorbei. Ein großer Spaß mit hohem „Einmal spielen wir noch!“-Faktor!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Wii-FB, Nunchuk

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	5 (lokal)

ONLINE-FUNKTIONEN
Miiverse-Zugriff, Austausch von Highscores

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„12-in-1-Spielesammlung mit Live-Charakter“

Mein Vorurteil › Wird uns hier eine etwas umfangreichere Wii-U-Variante von **Wii Play** vorgesetzt oder bekommen wir tatsächlich auch Spieltiefe geboten?

Das Beste an **Nintendo Land** ist die Tatsache, dass es die Spieler bestmöglich an die spielerischen Errungenschaften der Wii U heranführt – das ist in erster Linie die perfekte Verschmelzung aus GamePad und Fernsehschirm. Doch unsere Wertung zeigt: So richtig lustig ist die 12-in-1-Spielesammlung nur mit mehreren Leuten. Dann jedoch entfaltet **Nintendo Land** sein wahres Potenzial. Dank Miiverse-Zugriff haben zwar auch Einzelspieler das Gefühl, über eine große, marktplatzartig angelegte Kirmes zu schlendern und dort haufenweise neue Miis zu treffen, doch die alleinige Highscore-Jagd fesselt nur bedingt an den Bildschirm. Es handelt sich eben um ein traditionelles Partyspiel – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

MEINUNG • THOMAS PETER

„Ein Streifzug durch 30 Jahre Nintendo-Geschichte “

Mein Vorurteil › Spiele dieser Art zockt man doch nur für fünf Minuten, dann ist die Luft raus. Dafür muss man keine 60 Euro ausgeben.

Ich bin kein Freund von Minispiel-Sammlungen, aber ich muss zugeben, dass **Nintendo Land** natürlich seine Existenzberechtigung hat. Es ist besser, die Möglichkeiten der Wii U von Nintendo selbst gezeigt zu bekommen als von Drittfirmen, die sich vielleicht weniger Mühe geben. Am besten gefällt mir die Musik: Retro-Stücke aus **F-Zero**, **Donkey Kong Country** & Co. sorgten bei mir für nostalgische Gefühle.

WERTUNGEN

PRO

- Luigi's Ghost Mansion!
- Kommunikation dank Miiverse
- Verbindet Nostalgie mit Moderne

CONTRA

- Simple Comic-Grafik
- Alleine recht öde
- Viele Wii-Fernbedienungen nötig

GRAFIK 6
SOUND 7
STEUERUNG 8
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	80

Wii U N-ZONE HIT

Genre: Beat 'em Up | Entwickler: Namco Bandai | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 30. November 2012

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Text | Uwe Hönig

Der aktuellste Ableger der weltberühmten Prügelspielserie erscheint als Wii U Edition pünktlich zum Verkaufsstart der neuen Konsole von Nintendo!

Mit der Ankündigung einer Wii-U-Version von **Tekken Tag Tournament 2** auf der E3 2012 haben Namco Bandai und der Director der **Tekken**-Serie Katsuhiro Harada nicht nur uns eine große Freude gemacht. Schließlich wurde bisher keine der Hauptepisoden der Prügelspielserie für eine Nintendo-Konsole umgesetzt. Lediglich Mobil-Zocker können sich mit **Tekken Advance** auf dem Game Boy Advance oder **Tekken 3D: Prime Edition** auf dem 3DS vergnügen. Mit dem Erscheinen der neuesten Heimkonsole von Nintendo am 30. November 2012 wird dieser **Tekken**-lose Zustand aber glücklicherweise beendet. Genauer gesagt können sich Wii-U-Käufer sogar auf die umfangreichste Version von **Tekken Tag Tournament 2** freuen!

Bruderkampf: Harte Fights zwischen Mario und Luigi gibt's sonst nur bei Super Smash Bros.!

Tag-Team-Attacke: Die relativ einfach ausführbaren Tag-Team-Moves sind spektakulär in Szene gesetzt und bringen in der Regel jeden Gegner in Bedrängnis.

Pilzkopf: Die in der Wii-U-Version enthaltenen Outfits sehen lustig aus, ändern aber nichts an der Gefährlichkeit der Kämpfer!

Spielhallen-Hit für daheim

Bereits die PS3- und Xbox-360-Versionen des Spiels heimsten weltweit sehr gute Wertungen in der Fachpresse ein und glichen dem Automatenvorbild wie ein Ei dem anderen. Um uns mit eigenen Augen davon zu überzeugen, wurden wir freundlicherweise mit einer entsprechenden Arcade-Maschine ausgestattet. Und um es gleich vorwegzunehmen: Die Wii-U-Version steht sowohl den anderen Konsolenfassungen als auch dem Videospielautomaten in keinster Weise nach und läuft ebenfalls mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde, selbst wenn sich im nur für Wii U verfügbaren Mushroom-Modus zwei zu wahren Giganten mutierte Kämpfer gegenüberstehen. Grafische Unterschiede zum Automatenvorbild sind nicht zu erkennen, die Wii U Edition von **Tekken Tag Tournament 2** wirkt sogar fast noch einen Tick knackiger und schärfer als das Spielhallen-Original. Offenbar hat das Team des exzentrischen Tekken-Obergurus Katsuhiro Harada neben der Einbindung des neuen Kampflabors auch die eine oder andere Textur ein kleines bisschen aufpoliert. In puncto Kampfsystem gleichen sich Heim- und Konsolenversion ebenfalls wie eineiige Zwillinge. Schließlich wurde bei der Entwicklung der Automaten-Version viel Feintunig betrieben, damit auch die Tag-Team-Matches einwandfrei funktionieren. Neben den obligatorischen Fights Mann gegen Mann (oder Frau oder Bär oder Dinosaurier – die Charakterauswahl erfüllt **Tekken**-typisch auch bizzarste Vorlieben) stehen dem Spieler noch weitere Team-Modi zur Verfügung.

Kämpft doch, wie ihr wollt!

Demnach lassen sich vollwertige Tag-Team-Matches absolvieren, auf Wunsch sogar mit bis zu vier menschlichen Teilnehmern. Darüber hinaus gibt es erstmals die Möglichkeit, mit einem einzelnen Kämpfer gegen ein zweiköpfiges Tag-Team anzutreten. Den Entwicklern ist es dabei gelungen, diese offensichtlich unfairen Matches einigermaßen in Balance zu bringen. Die Angriffe eines Solo-Kämpfers sind deshalb stärker und ziehen mehr Energie ab als die Attacken eines vergleichbaren Tag-Teams. Trotzdem entsteht ein kleiner Nachteil, der aber eher psychologischer Natur ist: Wenn also ein einzelner Fighter den ersten Gegner eines Tag-Teams beinahe ausgeschaltet hat (was im Endeffekt den Sieg bedeuten würde, egal wie viel Energie der zweite Tag-Team-Gegner noch übrig hat) und kurz davor ein Kämpfer-Wechsel erfolgt, ist man oft etwas demoralisiert. Der eigene Charakter hat ja in der Regel bereits Schaden genommen und man sieht sich nun einer völlig frischen feindlichen

Prinzessinnen-Keile: Da die **Tekken**-Serie schon immer abgefahrene Kämpfer und Kostüme enthielt, wirken die neuen Nintendo-Klamotten gar nicht mal so abartig.

EIGENE OUTFITS GEFÄLLIG?

Ein umfangreicher Editor macht's möglich!

Tekken Tag Tournament 2 als **Wii U Edition** bietet einen ausgezeichneten Editor, in dem sich die Outfits und Accessoires eurer Lieblingscharaktere komfortabel euren Wünschen anpassen lassen. Dank des Touchscreens auf dem Wii U GamePad könnt ihr problemlos die Outfits verändern und mit grafischen Elementen verschönern. Das Gleiche gilt für Hüte, Brillen, Haarspangen oder anderes schmückendes Beiwerk. So könnt ihr zusätzlich zu den enthaltenen Nintendo-Klamotten ganz eigene Outfit-Kreationen basteln und damit eure Gegner überraschen!

Mario-Spezial: Bei den in der Wii U Edition enthaltenen neuen Klamotten ist natürlich auch das charakteristische Kostüm des berühmten Nintendo-Klempners dabei.

Ungewöhnliche Tarnung: Wer sich vom Erscheinungsbild Jinpachis im Nintendo-Outfit täuschen lässt, läuft Gefahr, ziemlich kräftig eins auf die Mütze zu bekommen!

ZAHLLOSE EXTRAS AN BORD

Viele DLC-Inhalte sind bereits enthalten!

Auf der PlayStation 3 oder der Xbox 360 stehen viele Extras als Download-Content zur Verfügung. So durften sich beispielsweise die Vorbesteller der PS3- oder Xbox-360-Versionen mit „The Snoop Dogg Stage“ über eine Bonus-Arena freuen, in der die Hip-Hop-Legende Snoop Dogg (oder Snoop Lion ...) auf einem Thron sitzend das Kampfgeschehen beobachtet. Die brandneue Wii U Edition von **Tekken Tag Tournament 2** ist bereits von Anfang an mit fast allen dieser Extras (inklusive dem Badebekleidungsmode-DLC) ausgestattet.

Energieleiste gegenüber, die es nun ebenfalls zu dezimieren gilt. Manchmal artet das regelrecht in Arbeit aus, sorgt gleichzeitig aber auch für eine ordentliche Portion Spannung!

Gewohnte Spielerfahrung

Für den N-ZONE-Test stattete uns Namco Bandai einen Redaktionsbesuch ab, um uns die Besonderheiten von **Tekken Tag Tournament 2** für Wii U zu präsentieren. Natürlich blieb dabei auch genug Zeit für ausgiebige Fights und den exklusiv auf Wii U wiedergeborenen Tekken-Ball-Modus. Das charakteristische Gameplay der **Tekken**-Reihe ist auch bei der Wii-U-Fassung unverändert erhalten geblieben und sorgt für schnelle, gnadenlose Fights. **Tekken**-Profis werden sich also sofort heimisch fühlen und können mit ihren einstudierten Spezialattacken und Kombos loslegen. Im Gegensatz zur normalen **Tekken**-Reihe gibt es natürlich noch die coolen Team-Attacken, die sich beim Wechsel zwischen zwei Charakteren aktivieren lassen. Außerdem existiert die Möglichkeit, das Tag-Team für etwa drei bis fünf Sekunden gemeinsam agieren zu lassen, um in dieser kurzen Zeitspanne eine mächtige Welle an Schlägen und Tritten auf den Gegner einprasseln zu lassen. Die über 50 spielbaren Charaktere (übrigens die umfangreichste Kämpferriege, die jemals in einem **Tekken**-Spiel gesehen wurde) verfügen jeweils über ein gewaltiges Angriffsrepertoire. Kämpfer wie Hwoarang beherrschen weit mehr als 100 Attacken, die sich durch zusätzlich veränderbare Körperhaltungen höchst eindrucksvoll variieren lassen. Deshalb sollten sich Einsteiger zunächst ruhig ein wenig Zeit nehmen und sich mit ihrem Lieblingscharakter ins Trainingslager zurückziehen. Doch auch ohne solche Maßnahmen bereitet **Tekken Tag Tour-**

Schulhofgerangel: Auf Knopfdruck stürmt der Tag-Team-Partner herbei, um hilfreich ins Kampfgeschehen einzugreifen.

Armer Mario: Einmal nicht aufgepasst, schon liegt unser Lieblings-Klempner wehrlos auf dem Boden und muss eine Tracht Prügel von Captain Falcon einstecken!

nament 2 im Mehrspielermodus eine Mordsgaudi. Prügelspielprofis bemängeln dabei das unfaire Juggeln, bei dem der Gegner, in der Luft oder am Boden liegend, immer weiter mit Treffern eingedeckt werden kann – eine Situation, aus der es kaum noch ein Entrinnen gibt. Die Steuerung mit dem Wii U GamePad funktioniert gut und die über den Touchscreen auslösbaren Spezialattacken erleichtern Anfängern den Einstieg gewaltig. Übrigens erscheint von Hori ein Arcade-Stick (bisher leider nur für die USA angekündigt) für 100 US-Dollar.

⊕ Riesenspaß für alle

So kann es passieren, dass auch ein **Tekken**-Veteran von einem Frischling aufs Maul bekommt. Doch genau dadurch entsteht das typische **Tekken**-Feeling! Es macht einfach viel Freude, sich mit mehreren Mitspielern um die Wette zu kloppen und nebenbei verbale Nettigkeiten auszutauschen. Das artet so gut wie jedes Mal in lautes Geschrei aus, aber das gehört in diesem Fall mit zum Spaß! ■

TEKKEN-BALL-MODUS

Legendärer Modus, exklusiv nur für Wii U!

Bei Tekken Ball handelt es sich um eine Art Volleyball-Minigame, das in **Tekken 3** als zusätzlicher Modus enthalten war. Die Neuauflage des witzigen Bonusspiels ist exklusiv in der Wii U Edition von **Tekken Tag Tournament 2** mit dabei. Ob der Modus als DLC für die anderen Systeme erscheint, ist nicht bekannt.

Cool: Unter den enthaltenen Nintendo-Kostümen befinden sich auch die Outfits von F-Zero-Star Captain Falcon und von Prinzessin Zeldas Alter Ego Shiek!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal, online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Multiplayer-Matches

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Die Nintendo-Outfits und der Tag-Modus rocken!“

Mein Vorurteil › Tekken zählt zu den erfolgreichsten Prügelspielen, obwohl das Kampfsystem nicht perfekt ist und Neulinge auch mal gegen Profis gewinnen!

Ich gebe es ja zu, ich bin ein **Tekken**-Fanboy! Selbstverständlich sind mir die Unzulänglichkeiten des **Tekken**-Kampfsystems bekannt und über manche Dinge rege ich mich immer wieder gewaltig auf. Beispielsweise wenn mich ein Gegner mit Blödel-Moves ewig in der Luft hält und ich einfach nichts tun kann als zuschauen. In diesem Zusammenhang ist es einfach wichtig, die Ruhe zu bewahren und eine Gegenmaßnahme für den ersten Treffer der feindlichen Kombo zu suchen. Trotz kleiner Schwachpunkte macht **Tekken Tag Tournament 2** auch auf der Wii U sehr viel Spaß. Darüber hinaus sorgen Extras wie die neuen Nintendo-Outfits oder der abgedrehte Mushroom-Battle-Modus für witzige Auseinandersetzungen. Dank der tollen Tag-Team-Moves wirken die Fights außerdem äußerst flink und dynamisch!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Mehr als 50 Kämpfer enthalten
- ⊕ Brandneue Nintendo-Outfits
- ⊕ Coole Tag-Team-Moves
- ⊕ Klasse Optik ohne Ruckler
- ⊕ Witziger Mushroom-Battle-Modus

CONTRA

- ⊖ Einige unschöne Hintergründe
- ⊖ Schwächen im Kampfsystem

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

GESPIELT N-ZONE

Wii U

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ZOMBIU

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii U konnten wir bei unserer Vorschau-Session im Düsseldorfer Ubisoft-Hauptquartier jedenfalls nicht ausmachen.

Text | Uwe Hönig

Pünktlich zum Start der neuen Nintendo-Konsole Wii U erscheint mit Ubisofts apokalyptischem Abenteuer ein ansprechendes Spiel für Erwachsene!

Im Rahmen der E3 2011 kündigte Ubisoft mit **Killer Freaks from Outer Space** ein Spiel für Wii U an, das allein schon wegen des martialisch klingenden Titels für Aufsehen sorgte. Nur ein Jahr später war auf der E3 2012 von Killer Freaks from Outer Space nichts mehr zu hören, da Ubisoft ein völlig verändertes Spiel mit dem neuen Titel **ZombiU** präsentierte: Die ursprüngliche Alien-Thematik wurde zugunsten einer apokalyptischen Zombie-Story über den Haufen geworfen und der Titel mauserte sich schließlich zu einem der interessantesten Starttitel für die brandneue Wii U. In dem mysteriösen Spiel verschlägt es euch in ein düsteres London, das von einer unerklärlichen Zombieplage heimgesucht wird. Selbst zwei Stunden nach dem Spielstart ist die Informationslage immer noch undurchsichtig, den einzigen verwertbaren Hinweis zu den Hintergründen der grausigen Geschehnisse könnt ihr im Metropolitan – einer gefundenen Zeitung, datiert auf den 30. August 2012 – nachlesen.

Unheilvolle Prophezeiung

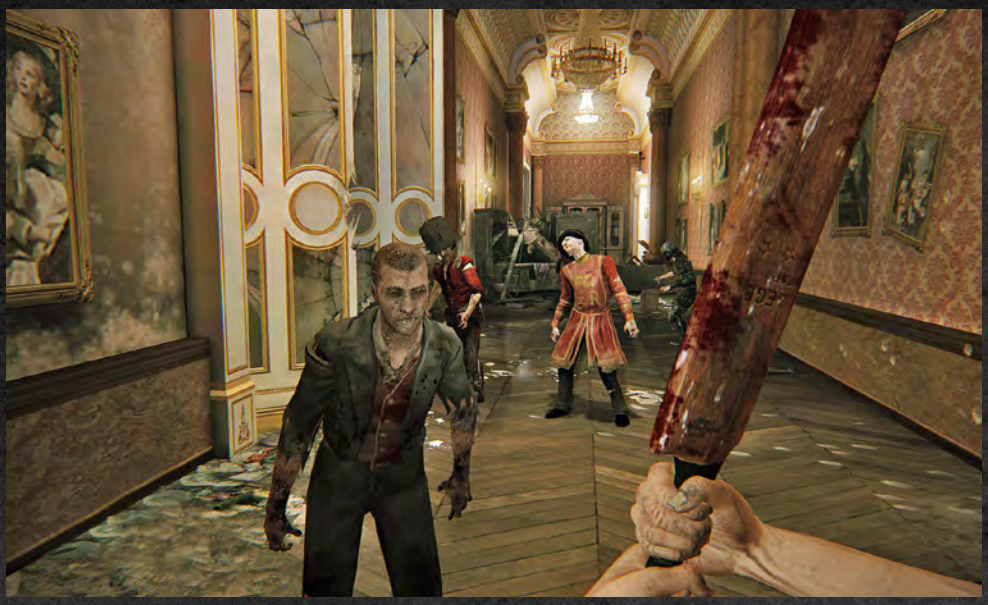
Der betreffende Artikel dreht sich um einen gewissen John Dee, der als Englands Nostradamus bezeichnet wird. Laut dem Zeitungstext hat John Dee eine Reihe von Ereignissen prophezeit, die dann auch tatsächlich eingetreten sind. Beispielsweise die große Pest von London, den großen Brand von London,

Permadeath: Wenn euch die Untoten im Spiel in die Finger bekommen, gibt es meist keine Rettung vor einer Infektion und euer Charakter wird in einen Zombie verwandelt. Anschließend erwacht ihr in der Gestalt eines anderen Überlebenden und könnt über Londons Kameraüberwachungssystem nach eventuell verlorenem Equipment suchen.

die Schlacht bei Waterloo, den Zweiten Weltkrieg, Großbritanniens Verlust seiner indischen Kolonie und sogar den Golfkrieg. Die letzten Zeilen des Artikels weisen auf das Ende der Welt hin, ebenfalls von John Dee vorausgesagt, und offenbar wird genau diese finale Prophezeiung im virtuellen London des Spiels (oder gar in der ganzen Welt?) nun wahr. Als einer der letzten Überlebenden sollt ihr euch nun einen Weg durch die verseuchte Stadt bahnen und macht dabei ständig Gebrauch von den Funktionen des neuen Wii U GamePads. Die Steuerung orientiert sich dabei an den üblichen Ego-Shooter-Standards. Demnach könnt ihr mit den Analogsticks die Umgebung durchstreifen und euch umschauen, während das Anvisieren von Gegnern und der Waffeneinsatz über die Schultertasten bewerkstelligt wird. Per Tastendruck sprintet euer Charakter außerdem nach vorne oder macht eine schnelle 180-Grad-Drehung. Das klingt nun beinahe so, als ob es sich bei **ZombiU** um ein flottes Actionspiel handeln würde, was allerdings nur auf den Mehrspielermodus zutrifft (siehe Extrakasten „Der Mehrspielermodus“).

Spannendes Solo-Abenteuer

Im Einzelspielermodus ist das Spieltempo eher gemächlich und erinnert ein bisschen an die Anfänge der **Resident Evil**-Serie. Die Entwickler haben die Story-Kampagne absichtlich entschleunigt, wodurch die dichte, angsteinflößende Atmosphäre des Spiels erst so richtig zur Geltung kommt. Spätestens wenn ihr erstmals einer Gruppe von Zombies gegenübersteht – ohne Munition für euer Schießeisen und nur mit einem Cricket-Schläger bewaffnet – kommt fast schon Panik auf! Der Story-Modus wartet nämlich mit einer coolen Besonderheit auf: Der Bildschirmtod ist endgültig, wird euer Charakter also von den Untoten überwältigt, gibt es kein Zurück mehr und die betreffende Spielfigur gehört fortan zum feindlichen Zombie-Kollektiv! Nach dem „Game over“ schlüpft ihr in die Haut eines anderen Überlebenden und erwacht auf einer Pritsche am Ausgangs-



Sportlich: Im Story-Modus ist Munition rar gesät, doch die Zombie-Brut lässt sich auch per Cricket-Schläger bearbeiten!

Atmosphärisch: Die morbide Stimmung wird durch fabelhafte Lichteffekte und düstere, verschmutzte Umgebungen unterstützt.

Grausig: Der spannungsgeladene Spielablauf erzeugt ein ständiges Gefühl der Bedrohung, vor allem wenn die Munition alle ist!

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Bei unserem Anspieltermin in Düsseldorf hatten wir Gelegenheit, mit Florin-Andrei Scumpu (Lead Dev Tester bei Ubisoft Montpellier) ein wenig über den außergewöhnlichen Mehrspielermodus von ZombiU zu plaudern.

Florin-Andrei Scumpu kümmert sich in seiner Position als Chef-Tester bei Ubisoft Montpellier unter anderem um das komplizierte Balancing im asymmetrischen Mehrspielermodus.

N-ZONE: Vorhin durften wir den asymmetrischen Mehrspielermodus anspielen. Wie viele Proberunden waren nötig, um ein gut funktionierendes Balancing im Mehrspielermodus zu finden?
Florin-Andrei: (lacht) Wir haben in den letzten Monaten viele Überstunden gemacht und Tausende von Testrunden absolviert, um die völlig unterschiedlichen Spielmechaniken in Einklang zu bringen.

N-ZONE: Bisher funktioniert das asymmetrische Gameplay im Multiplayer-Modus nur mit zwei Spielern gleichzeitig an einer Konsole. Gibt es Pläne, den Modus auch für mehr als zwei Mitspieler, eventuell auch mit Online-Komponente zu verwirklichen?
Florin-Andrei: Ja, darüber wurde natürlich nachgedacht. Allerdings darf ich zum jetzigen Zeitpunkt keine weiteren Details zu diesem Thema verraten ...

N-ZONE: Vielleicht kommt ja ein erweiterter Mehrspielermodus in ZombiU 2 zum Einsatz? Ist denn bereits ein Nachfolger geplant? Oder ist die Entwicklung eines zweiten Teils vom Erfolg von ZombiU abhängig?
Florin-Andrei: (grinst) Ich darf natürlich keine konkreten Aussagen zu einem eventuell geplanten Nachfolger machen, aber wenn sich **ZombiU** gut verkauft, spricht nichts gegen einen zweiten Teil. In diesem Fall würden wir uns selbstverständlich auch für einen Mehrspielermodus ein paar neue Ideen einfallen lassen.

N-ZONE: Welchen Eindruck hinterließen die technischen Spezifikationen der Wii U und traten bei der Entwicklung von ZombiU Probleme auf?
Florin-Andrei: Wir sind sehr zufrieden mit der Wii-U-Hardware! Das beste Feature der neuen Konsole ist das Wii U GamePad, mit dem sich tolle Spielideen umsetzen lassen. Nintendo ermöglicht dank des neuen Controllers völlig neue Spielmechaniken, die dem Nutzer eine großartige Spielerfahrung liefern. Außerdem haben sich die Programmierer sehr über den üppig bemessenen Hauptspeicher von zwei GByte RAM gefreut! Davon ist zwar ein GByte für das Betriebssystem reserviert, ein GByte ist jedoch frei für Applikationen verwendbar, was deutlich mehr ist, als auf PS3 oder Xbox 360 an RAM zur Verfügung stehen.

N-ZONE: Wie viele Personen waren an der Produktion von ZombiU beteiligt und wie lange hat die Entwicklung des Spiels letztendlich gedauert?
Florin-Andrei: An der Herstellung des Spiels waren etwa 200 Personen beteiligt. Im Vorfeld der Programmierarbeiten gab es natürlich eine Planungsphase. Für die eigentliche Entwicklung hat das Team dann ungefähr ein Jahr gebraucht.

N-ZONE: Respekt, das ist wirklich eine reife Leistung! Danke für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

Schockmoment: Selbstverständlich nutzt das Spiel auch die üblichen Horror-Stilelemente, wie beispielsweise aus dunklen Ecken auftauchende Ekel-Feinde!

Pfeilschnell und leise: Im Spielverlauf lässt sich eine Hightech-Armbrust ergattern, mit der ihr Gegner problemlos ausschalten könnt, ohne dabei Lärm zu erzeugen.

Mit Vorsicht zu genießen: Der Schusswaffeneinsatz verbraucht knappe Munition und macht auch noch einen Riesenkrach, was in der Regel weitere Zombies anlockt!

punkt des Abenteuers. Natürlich sind nun die bislang aufgesammelten Items und Waffen beim Teufel, denn der Rucksack mit dem Inventar wird von eurem vorigen Alter Ego in seiner neuen Zombiegestalt durch die Gegend geschleppt. Aber es gibt Abhilfe, denn im Spielverlauf erlangt ihr Zugriff auf das Kamera-Überwachungssystem von London. So könnt ihr den aktuellen Standort eurer letzten Spielfigur leicht ermitteln und aufsuchen. Anschließend zieht ihr dem Zombie-Frischling eins über den Schädel und schnappt euch den Rucksack mit eurer verloren geglaubten Ausrüstung – einfach klasse!

MEHRSPIELERMODUS MIT ASYMMETRISCHEM GAMEPLAY

Für ZombiU haben sich die Entwickler einen neuartigen Mehrspielermodus einfallen lassen, der sich in dieser Form nur auf der Wii U realisieren lässt. Dank des neuen Wii U GamePads und des integrierten Touchscreens bietet ZombiU zwei völlig unterschiedliche Spielmechaniken für die Teilnehmer einer Mehrspielerrunde!

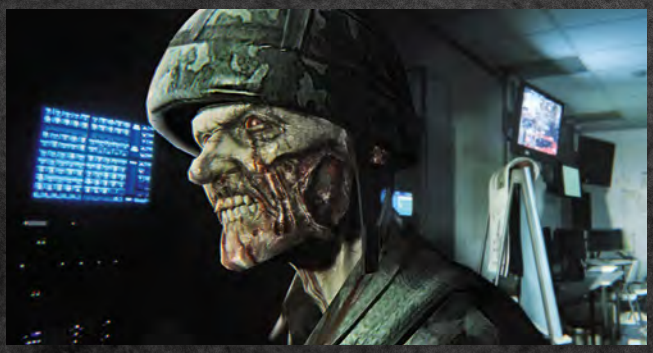
Mit dem neuen Pro Controller muss sich ein Teilnehmer im Mehrspielermodus gegen die Horde von Zombies zur Wehr setzen, die von Teilnehmer Nummer zwei (dem Zombie-Beherrscher) in der Umgebung verteilt werden. Spielziel ist es jedoch, die verschiedenen Checkpoints auf der Karte für eine bestimmte Zeit zu besetzen und so zu erobern.

Im asymmetrischen Mehrspielermodus übernimmt ein Teilnehmer die Rolle eines Zombie-Beherrschers und verteilt über den Touchscreen des Wii U GamePads haufenweise Untote in der Umgebung. Die Zombies sind mit verschiedenen Fähigkeiten ausgestattet und sollen eine Reihe von Checkpoints auf der Mehrspielerkarte besetzen.

Der Mehrspielermodus ist laut den bislang zur Verfügung stehenden Daten nur zu zweit an einer Konsole spielbar. Über eine Online-Komponente gibt es leider keine Informationen!

Survival Horror vom Feinsten

Übrigens lassen sich Gegenstände auch in speziellen Kisten am Wegesrand lagern. Wenn also eine frisch zombiefizierte Spielfigur keine wichtigen Items dabeihatte, da sich diese in einer Kiste befinden, könnt ihr euch die Suche nach eurem letzten Inventar getrost sparen. Meistens müsst ihr nämlich eine größere Ansammlung von Zombies ausschalten, um letztendlich den fraglichen Rucksack zurückzubekommen. Da die Untoten im Spiel sehr kräftig und widerstandsfähig sind, ist dies also eine recht riskante Angelegenheit. Um die Spannung noch weiter zu steigern, ist die Munition für Pistolen, Schrotflinten, Gewehre oder für die praktische, weil geräuschlose Armbrust spärlich vorhanden. Ihr solltet also genau überlegen, ob ihr Zombie-Gruppen mit Getöse auseinandernehmt und dadurch weitere Untote anlockt oder die blutgierigen Kontrahenten lieber umgeht. Im Zusammenspiel mit den sehr schönen Lichteffekten und einem grandiosen Soundtrack erzeugt **ZombiU** eine herrlich bedrohliche Atmosphäre und hinterließ bei unserer fast vierstündigen Probesession im Düsseldorfer Ubisoft-Hauptquartier einen prima Eindruck. Ebenso gelungen ist die Einbindung der Wii-U-GamePad-Features, denn über den Touchscreen dürfen Gegenstände oder Knarren komfortabel angewählt werden und eine Karten-Funktion bietet jederzeit perfekte Übersicht. Außerdem lässt sich mithilfe des Wii U GamePads die Spielumgebung nach nützlichen Items abscannen und bei Bedarf dient der Controller auch als Taschenlampenersatz, um stockdunkle Areale zu erhellen. Im späteren Spielverlauf lassen sich längere Wegstrecken über die Kanalisation abkürzen, was auch den Neustart nach dem sogenannten Permadeath einer Spielfigur erleichtert. Insgesamt ein cooles und empfehlenswertes Game zum Start der Wii U! ■



Fauler Freund: Die Optik des Spiels wirkt dank gut gemachter Lichteffekte und schön gestalteter Zombie-Gegner äußerst stimmig und atmosphärisch!

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Horror-Abenteuer ganz nach meinem Geschmack!“

ZombiU hat mir während der ausführlichen Vorschau-Session bei Ubisoft in Düsseldorf sehr gut gefallen, sowohl im Solo- als auch im Mehrspielermodus! Aufgrund der bedrohlichen Atmosphäre, knapper Hilfsmittel sowie der tollen Idee, dass „verstorbene“ Spielfiguren als Zombies zurückkehren, sorgt das Spiel während der Story-Kampagne für Spannung und ein ständiges Gefühl der Bedrängnis. Außerdem sind die Untoten recht widerstandsfähig und verfügen über eine ordentliche KI. Der außergewöhnliche Mehrspielermodus (siehe Kasten oben) hat ebenfalls seinen Charme, wird aber voraussichtlich nur zu zweit spielbar sein.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir mit der PlayStation-3-Fassung des Spiels erstellt. Die Wii-U-Fassung dürfte noch einen Zacken hübscher aussehen!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ASSASSIN'S CREED 3

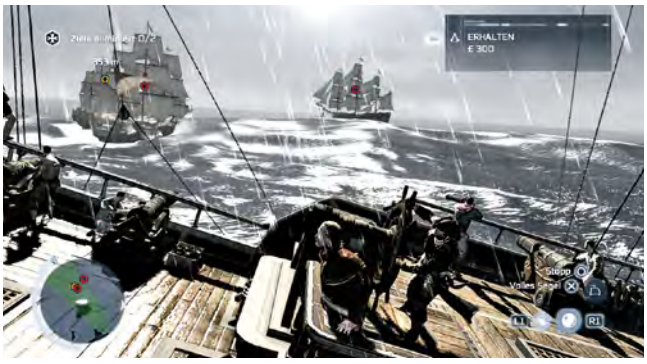
Text | Sebastian Stange

Wir haben's durchgespielt! Nur halt noch nicht auf Wii U …

Assassin's Creed 3 ist das mittlerweile fünfte Spiel der Open-World-Reihe und erscheint nun als Starttitel der Wii U. Müsst ihr euch nun Sorgen machen, dass ihr die Story nicht verstehen könnt, nur weil ihr all die Vorgänger nicht gespielt habt? Nein, das müsst ihr nicht. Wir spielten die PS3-Version bereits komplett durch und finden, dass man die Handlung trotz dreier Protagonisten auch ohne jegliche Vorkenntnisse prima nachvollziehen kann.

Eure Aufgabe: Rettet die Welt!

Die Rahmenhandlung von **Assassin's Creed 3** spielt in der Gegenwart und stellt euch als Assassinen-Nachfahre Desmond vor ein riesiges Problem: Am 21. Dezember 2012 wird die Welt untergehen. Schwere Sonnenstürme werden unseren Planeten verbrennen. Allerdings hinterließen uralte Mächte, die schon vor uns Menschen auf der Erde waren, mysteriöse Artefakte – und die könnten die Rettung bedeuten. Der Weg dahin ist aber durch eine magische Pforte versperrt. Um die zu öffnen, braucht ihr einen Schlüssel. Und wo der steckt, weiß nur das indianische Halbblut Ratonhnhaké:to, das im 18. Jahrhundert an der US-Ostküste lebte. Connor nannte man den Typen auch. Ihr müsst nun also herausfinden, was Connor über den Schlüssel wusste. Wie praktisch, dass Connor einer von Desmonds Vorfahren ist. Denn mit einer Maschine namens Animus kann Desmond in seiner eigenen DNA die Erinnerungen Connors ausfindig machen und nacherleben. Verwirrt? Nicht so schlimm. Das Spiel erklärt euch die Sache ausführlich. Fast schon zu ausführlich übrigens.



Spaß auf hoher See: Die 16 Seefahrtsmissionen sind nur Nebenaufgaben, machen aber richtig Spaß und beeindrucken mit ihrer mitreißenden Atmosphäre.

Martialisch: Die Kämpfe sind recht flott und wild, werden aber nie wirklich schwierig. Cool sind Spezialmanöver wie hier, wo ihr euch einen Gegner als Schild schnappt.

Abenteuerspielplatz: Das Grenzland ist ein riesiges, frei erkundbares Gebiet. Und die beeindruckende Weitsicht kann hier so richtig gut wirken.

Zwei Städte und viel Land

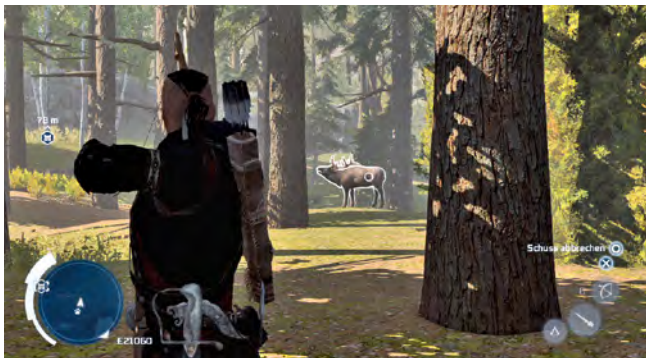
Bevor ihr die Rolle von Connor übernehmt, spielt ihr noch eine weitere Person. Wer das ist und welche Überraschungen das mit sich bringt, wollen wir hier nicht verraten. Glaubt uns: Das Spiel wirkt am besten, wenn ihr es unvorbereitet genießt. Etwas Zeit müsst ihr anfangs aber investieren. Denn bis alle Figuren etabliert, alle Systeme erklärt und die Schauplätze in Amerika vorgestellt wurden, vergehen locker fünf Stunden. Erst danach genießt ihr alle Freiheiten der offenen Spielwelt. Das ist dann aber richtig gut! Die beiden Städte Boston und New York wirken atmosphärisch, lebendig und glaubwürdig. Das Grenzland, eine radikale Neuerung in der Spielereihe, stellt einen tollen Kontrast dazu dar: ein riesiges Wildnisgebiet, das einfach wunderbar natürlich anmutet – wie ein echtes Stück Natur mit Feldern, Wäldern, Felsen, Dörfchen und voller Abenteuer. Da könnt ihr eure Gegner von Baumkronen aus belauern. Da könnt ihr am Lagerfeuer wilden Gerüchten lauschen und ihnen dann auf den Grund gehen. Oder ihr greift die Forts der Templer an. Oder ihr sucht versteckte Schätze. Es gibt viel zu tun in **Assassin's Creed 3**. Und fast alle Aufgaben sind richtig gut gelungen.

Gelungene Nebenaufgaben

Besonders gut gefiel uns der Ausbau von Connors Siedlung. Durch das Erfüllen von Nebenmissionen locken wir eine Bande sympathischer Aussteiger an, die sich allesamt in der Nähe von Connors Anwesen niederlassen. Und diese Leute wachsen uns mit der Zeit richtig ans Herz, erleben wir doch allerlei Dramen mit ihnen – fast schon wie in einer Seifenoper. Doof nur, dass das Wirtschaftssystem, in dem ihr die Siedler einsetzen könnt, sperriger kaum sein könnte. Die Handwerker eurer Siedlung können nämlich Rohstoffe erzeugen und diese zu Waren verarbeiten, die ihr wiederum mit Konvois zu Händlern schicken könnt. Damit verdient ihr Geld. Oder ihr stellt so Waffen und Upgrades für Connor her. Das Problem: Das Menü hierfür ist schrecklich unübersichtlich und sperrig. Ob die Wii-U-Fassung da besser abschneidet? Schließlich ist dank Touchscreen-Controller eine intuitivere Bedienung möglich.

Die Chancen der Wii-U-Fassung

Wenn wir schon beim Spekulieren sind: Vielleicht behebt die Wii-U-Fassung ja sogar einige der größten Probleme, die wir mit **Assassin's Creed 3** auf der PlayStation 3 haben: Das Spiel läuft dort nicht immer flüssig und bei vielen Details könnte die Grafik besser sein. Auf der Wii U erhoffen wir uns dank mehr Arbeitsspeicher und besserem Grafikchip eine spürbar flüssigere Spieleleistung. Wenn dann noch der Controller problemlos funktioniert und dessen einzigartige Möglichkeiten genutzt werden, ohne dass es aufgesetzt oder umständlich wirkt, dann dürfte **Assassin's Creed 3** auf Wii U die beste Spielerfahrung aller Konsolenfassungen bieten. Keine schlechten Aussichten, oder? ■



Weidmannsheil: In der Wildnis könnt ihr mit der Jagd auf Tiere reichlich Geld verdienen. Auf Dauer ist das aber leider eine eher langweilige Nebenbeschäftigung.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Nicht das erhoffte Meisterwerk, aber sehr, sehr gut!"

Ich hatte großen Spaß mit der PS3-Fassung und obendrein richtig viel zu tun. Über 30 Stunden saß ich dran, bis ich mich sattgespielt hatte. Und auch wenn nicht alle Spielideen zünden, die Story teils etwas zäh voranschreitet und manch nervige Bugs und Unsauberkeiten stören, so ist das Spiel doch insgesamt ein echter Hit. Auf Wii U erhoffe ich mir nun einen Tick mehr Grafikpracht, eine gelungene Steuerung sowie eine stabile Bildrate. Wenn das klappt, führt für euch kein Weg am packenden Historien-Abenteuer vorbei!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii, Wii U und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat. Bei der Wii U kommt zudem der Wii-U-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel von den besonderen Features der Wii U Gebrauch macht.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90 %, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80 %, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70 %, Gut** | Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60 %, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50 %, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50 %, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // spielt…

… in diesem Winter wohl mit der Wii U. Klasse, dass Spiele wie Assassin's Creed oder Call of Duty auf der neuen Nintendo-Konsole mehr als auf den Konkurrenzkonsolen zu bieten haben! Das bedeutet wohl Schonzeit für meine PS3 und Xbox 360.

… mit dem Gedanken, auch in den frostigen Wintermonaten dem Fahrrad trotz winterbereiftem Auto treu zu bleiben. „Zu kalt" gibt's nicht, nur die falsche Kleidung! Wir sind gespannt, ob dieser mutige Vorsatz auch nur ansatzweise umgesetzt wird.

Christoph Kraus // stellt …

… sich quer. Vorerst ist die Anschaffung der Wii U nicht geplant – erst muss es ein wirklich frisches Spiel geben, das die Investition von mehr als 300 Euro wert ist. Hallo, **Donkey Kong Country Returns Again**? Macht das mal, bitte, Retro Studios! Danke.

… Klassiker der Weltliteratur vor. Heute: Warten auf Godot. Die Handlung, ausgewalzt auf 130 Seiten: Zwei Landstreicher stehen in der Gegend rum und warten auf jemanden, der am Ende gar nicht kommt.

Sebastian Stange // begrüßt …

… den Spiele-Herbst! Auch wenn die vielen neuen Titel jede Menge Test-Stress bedeuten, ist die herbstliche Spiele-Flut ein Segen. Und dazu noch eine neue Konsole! So gehört sich das!

… den Herbst. Weniger Sonne, mehr Regen und langsam wird es richtig kalt. Klingt mies, macht mir aber Spaß. Jetzt habe ich wieder mehr Zeit zum Zocken, Lesen, Kochen und Filme schauen.

Uwe Hönig // freut …

… sich auf die Wii U und plant, das kommende Nintendo-Konsolenflaggschiff direkt zum Verkaufsstart zu erwerben – vorausgesetzt, es stehen zur Einführung des neuen Videospielsystems genügend Geräte im Handel. Auf eine Vorbestellung oder darauf, am 30. November morgens anzustehen, hat er nämlich überhaupt keine Lust.

… sich nicht unbedingt auf den Winter, jedoch bekommen ihm die nun kühler werdenden Temperaturen wesentlich besser als schwülheißes Dampfkochtopf-Klima.

Matthias Schöffel // wartet …

… bis ihm mal jemand eine Wii U leiht, gekauft wird das Ding erst mal nicht.

… auf den zweiten Schnee. Der erste ist ja schon wieder Vergangenheit und kam dermaßen unvermittelt, dass weder die Skier gewachst noch die Schlittenkufen geschliffen waren. War aber auch schön, in schnell durchnässtem Übergangsschuhwerk einfach nur so durch den Wald zu stapfen. Wann hat man das schon mal: Bäume, noch fast komplett belaubt, aber dick eingeschneit.

David Mola // dreht …

… ein bisschen durch: Nach einer kleinen Ewigkeit steht ein neuer PC unter dem Schreibtisch und das heiß geliebte Civilization V läuft nun richtig flüssig und selbst riesige Karten werden spielbar. Mein Winter ist gerettet und die Marke von 1.000 Spielstunden wird sicher bald fallen!

… sich Argumente zurecht, um einen Sofortkauf der Wii U zu verhindern. An Geld mangelt es, an wirklichen Top-Hits meiner Meinung nach erst mal auch. Ich warte ab.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… genießt die nasskalten Winterabende gemütlich auf der heimischen Couch und rätselt sich eifrig durch die vielen Puzzles in **Professor Layton und die Maske der Wunder**. Bis zum Start der Wii U ist er damit sicherlich noch beschäftigt – und dann ruft mit dem schaurigen **ZombiU** fette Zombie-Action!

THOMAS PETER

… hat gerade Baustopp. Nach mittlerweile über einem Monat in der N-ZONE-Redaktion hat sich unser Praktikant Thomas inzwischen eingelebt und zieht (nach eigenen Aussagen!) aus seiner Arbeit große Befriedigung. Seine andere Leidenschaft liegt dagegen vorerst auf Eis: Die Architekturmodelle müssen noch bis Weihnachten warten.

MAX DREWS

… ist Weltmeister! Im Wettbewerb mit drei Freunden, bei dem es um nichts Geringeres als ebenjenen Titel geht, konnte er mit seinem Teamkollegen Tobi endlich den ersten Sieg verbuchen. Nach schwacher Leistung waren Herausforderer Maik und Daniel am Boden zerstört. Das nächste Duell findet Anfang Dezember statt, drückt Max die Daumen!

SEBASTIAN ZELADA

… ist betrübt. Nachdem er sich mit **FIFA 13** auf der Wii vergnügen durfte, wollte er jetzt endlich Hand an die Wii-U-Fassung des Fußballkrachers aus dem Hause Electronic Arts legen. Doch daraus wurde nichts: Bis zum Redaktionsschluss lag uns noch keine Testversion des Spiels vor. Dann im nächsten Monat!

LUKAS SCHMID

… fröstelt. Beim Blick aus dem Fenster lässt es sich nicht mehr leugnen: Der Winter ist da. Zum Glück gibt es aber virtuelle Ausflugsziele wie etwa die Isla Delfino in **Super Mario Sunshine**. So kann man sich – trotz leerer Geldbörse – mit einem Cocktail in der Hand an sonnige Sandstrände träumen.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	TOP-TITEL	NINTENDO LAND (Wii U)	PAPER MARIO: STICKER ST. (3DS)	NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (Wii U)
	FLOP-TITEL	WWE '13 (Wii)	WWE '13 (Wii)	–	WWE '13 (Wii)
NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)	∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 24	Nanu? Habe ich vor ein paar Ausgaben nicht schon über dasselbe Spiel geschrieben? Nein? Pardon, dann habe ich **New Super Mario Bros. 2** und das Seriendebüt auf der Wii U wohl verwechselt. **8**	Ärgerlich, dass das erste **Mario** für Wii U nicht gerade spektakulär aussieht. Spaß macht das Jump & Run aber dennoch – besonders mit zwei oder mehr Spielern. Das muss man einfach loben! **8**	Ich bin richtig gut darin, den anderen mit fies gesetzten Blöcken das Leben schwer zu machen! Aber auch darüber hinaus taugt mir das Gehopse durch die erstmals hoch aufgelösten **Mario**-Welten. **8**	Das **Mario**-Game für Wii U begeistert mich, seitdem die ersten Screenshots zu dem Spiel veröffentlicht wurden. Insgesamt gibt's zwar nicht viel Neues, aber angesichts der Grafikpracht ein Must-have-Titel. **9**
NINTENDO LAND (Wii U)	∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 30	Die zwölf Attraktionen dieser Spielsammlung sind zwar nicht alle motivierend, doch die Mischung ist im Gesamten gut gelungen. Mein persönliches Highlight: **Luigi's Ghost Mansion!** **8**	Für mich das wichtigste Spiel des Start-Line-ups von Wii U. Hier werden euch alle Möglichkeiten und Spielweisen der neuen Konsole vermittelt. Auch wenn's schlicht aussieht: Ihr solltet es spielen! **9**	Für den Anfang ist diese Spielesammlung ideal, auch wenn leider nicht alle Games auf demselben Niveau sind. Dabei wird fleißig von den neuen Features des Wii U GamePads Gebrauch gemacht. Gut! **8**	Die zwölf Minispiele im virtuellen Freizeitpark namens **Nintendo Land** steigern bei mir nicht unbedingt die Vorfreude auf die Wii U. Dennoch stellt der Titel eine nette Beigabe zum Premium Pack für 349 Euro dar. **6**
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (Wii U)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 34	Ich bin beeindruckt: Endlich kommen auch wir Nintendo-Fans in den Genuss fetter HD-Unterhaltung! **Tekken Tag Tournament 2** bietet sogar einen Extra-Modus für alle Mario- und Nintendo-Liebhaber. **8**	Kein schlechtes Prügelspiel, doch die **Tekken**-Reihe ist einfach nicht mein Ding. Zu viele Charaktere, zu altbackene Systeme und zu viele alberne Ideen. Da mag ich andere Prügel-Reihen halt mehr. **7**	Die Wii U ist für mich die Nummer-eins-Plattform für das neuen **Tekken**. Dafür sorgen der Mushroom-Mode und die vielen, teils sehr lustigen Nintendo-Outfits der Kämpfer sowie die sehr saubere Technik. **8**	Ich bin hocherfreut: **Tekken** für Wii U ist den Versionen auf PS3 und Xbox 360 in allen Belangen ebenbürtig und wartet sogar mit zusätzlichem Spielmodus und den Outfits berühmter Nintendo-Stars auf! **9**
PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 50	Für eine umfassende Wertung habe ich die neueste **Paper Mario**-Episode zu wenig gespielt. Doch das, was ich schon jetzt gesehen habe, macht definitiv Lust auf mehr. Die Entwickler sind ja eh die Kings! **8**	Ich mag die Spiele-Reihe sehr gern, da sie stets mächtig kreative Ideen mitbringt und das Mario-Universum wunderbar mit dem RPG-Genre vereint. Der neueste Titel ist richtig gut. Nicht mehr und nicht weniger. **8**	Auch wenn das neue **Paper Mario** nicht ganz an die Qualität seiner Vorgänger anknüpfen kann, ist es für mich das RPG-Highlight des Winters. Ich kann der charmanten Präsentation und dem Humor nicht widerstehen! **8**	Beim neuen **Paper Mario** gefallen mir die außergewöhnliche Optik und die rundenbasierte Action. Die motivierende Jagd nach Erfahrungspunkten fehlt jedoch leider und das Kampfsystem wurde vereinfacht. **8**
DISNEY MICKY EPIC – DIE MACHT DER 2 (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 54	So sehr ich die Disney-Helden auch mag: Ich kann das Micky-Maus-Universum nicht so recht leiden. Würde Donald Duck in der Handlung von **Micky Epic 2** eine größere Rolle spielen, wäre ich sofort dabei. **7**	Och nee … irgendwie reizt mich der Titel absolut nicht. Weder die Story noch die Mechanik sprechen mich sonderlich an. Oder liegt's daran, dass ich der Wii langsam richtig überdrüssig bin? Ich will HD-Spiele! **6**	Ganz ehrlich: Mit dem ersten Teil hatte ich mehr Spaß. Auch wenn die Technik und Atmosphäre wieder klasse sind, nerven mich die ungenaue Steuerung in den Hüpfeinlagen und Oscars schwache KI. **7**	Als Fan klassischer Jump & Runs kommt mir **Micky Epic 2** sehr gelegen, auch wenn die Optik der Leistungsfähigkeit des 3DS nicht ganz gerecht wird. Außerdem wirken die Touchscreen-Features aufgesetzt. **6**
SKYLANDERS: GIANTS (Wii/3DS)	∅ **WERTUNG: 7,3** Test S. 56	Auch ich bin mittlerweile einfach zu alt, um mich von den Skylanders anfixen zu lassen. So bleibt es einfach ein sehr teures Vergnügen für diejenigen, die den Spielspaß in vollem Umfang auskosten möchten. **7**	Wie im Kästchen obendrüber geschrieben: Ich will HD-Spiele! Und deshalb warte ich auf die Wii-U-Version des neuen **Skylanders**. Die grobe Wii-Grafik tue ich mir nicht an, wenn die HD-Version in einem Monat folgt! **?**	Wäre ich 13 Jahre alt, hätten mich die Skylanders fest im Griff. Das Spielprinzip in Verbindung mit den systemübergreifend nutzbaren Figuren macht Spaß – auch wenn's schnell teuer werden kann. **7**	Der Erfolg von **Skylanders** ist beeindruckend, aber verständlich aufgrund des gelungenen Spielprinzips und der hübschen Sammelfiguren. Das neue Game gefällt mir wegen der Fähigkeiten der Giants! **8**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Andrew Lloyd Webber Musicals: Sing & Dance	Tubby Games	23. November	2012
Ben 10: Omniverse	D3 Publisher	30. November	2012
Cabela's Dangerous Hunts 2013	Activision	2. November	2012
Die Hüter des Lichts	Namco Bandai	23. November	2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	17. November	2012
Flat Out	F + F Distribution	23. November	2012
Hyper Fighters	F + F Distribution	23. November	2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	23. November	2012
Let's Sing	Deep Silver	2. November	2012
Monster High – Labyrinth-Skaten	Little Orbit	13. November	2012
Nickelodeon Dance 2	2K Play	1. November	2012
Purplehills 101 Sportgames Bundle	Purplehills	20. November	2012
The Hip Hop Dance Experience	Ubisoft	15. November	2012
The Voice of Germany	Bit Composer	8. November	2012
Transformers Prime	Activision	2. November	2012
Zumba Fitness Core	505 Games	8. November	2012
DEZEMBER		
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	31. Dezember	2012
2013		
Battle vs. Chess	Topware	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	Nicht bekannt

Wii U

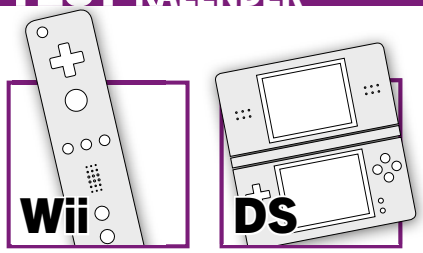
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
NBA 2K13	2K Sports	30. November	2012
Assassin's Creed 3	Ubisoft	30. November	2012
Batman Arkham City: Armored Edition	Warner Interactive	30. November	2012
Call of Duty: Black Ops 2	Activision	30. November	2012
Darksiders 2	THQ	30. November	2012
FIFA 13	Electronic Arts	30. November	2012
Just Dance 4	Ubisoft	30. November	2012
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	Ubisoft	30. November	2012
Mass Effect 3 – Special Edition	Electronic Arts	30. November	2012
Nano Assault Neo (Download)	Shinen	30. November	2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	30. November	2012
Nintendo Land	Nintendo	30. November	2012
Rabbids Land	Ubisoft	30. November	2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	30. November	2012
Sports Connection	Ubisoft	30. November	2012
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	30. November	2012
Toki Tori 2	Nintendo	30. November	2012
Trine 2: Director's Cut (Download)	Frozen Byte	30. November	2012
Warriors Orochi	Tecmo Koei	30. November	2012
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	30. November	2012
ZombiU	Ubisoft	30. November	2012
2013		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar	2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dirt	Codemasters	Nicht bekannt
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game Party Champions	Warner Interactive	Nicht bekannt
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	April	2013
Jett Tailfin	Maximum Games	Nicht bekannt
Lego City: Undercover	Warner Interactive	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Metro: Last Light	THQ	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März	2013
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	2013
Pikmin 3	Nintendo	Launch-Zeitraum
Rayman Legends	Ubisoft	Launch-Zeitraum
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	Nicht bekannt
Sing (Arbeitstitel)	Nintendo	Nicht bekannt
Shield Pose	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Skylanders: Giants	Activision	2012
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	Nicht bekannt
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Ben 10: Omniverse	D3 Publisher	30. November	2012
Jewel Master: Cradle of Egypt 2 3D	Rondomedia	6. November	2012
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie	Disney Interactive	17. November	2012
Die Hüter des Lichts	Namco Bandai	23. November	2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	23. November	2012
New Style Boutique	Nintendo	16. November	2012
Pokédex 3D Pro	Nintendo	8. November	2012
Rabbids Rumble	Ubisoft	15. November	2012
Spy Hunter	Warner Interactive	9. November	2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	16. November	2012
Transformers Prime: The Game	Activision	2. November	2012
DEZEMBER		
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	7. Dezember	2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	7. Dezember	2012
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	7. Dezember	2012
2013		
Animal Crossing	Nintendo	2013
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Nicht bekannt
Brain Training 3D	F + F Distribution	4. Februar	2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	Nicht bekannt
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	2013
Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Virtue's Last Reward	Koch Media	25. Januar	2013

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Ben 10: Omniverse	D3 Publisher	30. November	2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	23. November	2012
Monster High – Labyrinth-Skaten	Little Orbit	13. November	2012
Transformers Prime: The Game	TT Games	2. November	2012
Victorious: Taking the Lead	Namco Bandai	30. November	2012
2013		
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst	2012
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Mystery Case Files: Ravenhearst	Astragon	9. Januar	2013
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
ThunderCats	Namco Bandai	Nicht bekannt
To-Fu Collection	Rising Star Games	Nicht bekannt



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
1. November	Nickelodeon Dance 2	2K Play
2. November	Cabela's Dangerous Hunts 2013	Activision
2. November	Let's Sing	Deep Silver
2. November	Transformers Prime	Activision
8. November	The Voice of Germany	Bit Composer
8. November	Zumba Fitness Core	505 Games
13. November	Monster High – Labyrinth-Skaten	Little Orbit
15. November	The Hip Hop Dance Experience	Ubisoft
17. November	Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive
20. November	Purplehills 101 Sportgames Bundle	Purplehills
23. November	Andrew Lloyd Webber Musicals: Sing & Dance	Tubby Games
23. November	Die Hüter des Lichts	Namco Bandai
23. November	Flat Out	F + F Distribution
23. November	Hyper Fighters	F + F Distribution
23. November	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive
30. November	Ben 10: Omniverse	D3 Publisher

Test S. 54

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
2. November	Transformers Prime: The Game	TT Games
13. November	Monster High – Labyrinth-Skaten	Little Orbit
23. November	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive
30. November	Ben 10: Omniverse	D3 Publisher
30. November	Victorious: Taking the Lead	Namco Bandai

8.11. THE VOICE OF GERMANY

HERSTELLER: BIT COMPOSER I GENRE: MUSIKSPIEL

Bei **The Voice of Germany** handelt es sich um die Umsetzung der erfolgreichen ProSieben/Sat.1-Fernsehsendung. Mit insgesamt 30 aktuellen Songs und einem coolen TV-Show-Modus macht **The Voice of Germany** einen höchst ordentlichen Eindruck. Der Spielablauf erinnert natürlich an vergleichbare Genrevertreter und stellt ein unterhaltsames Training für Nachwuchstalente dar. Das Spiel ist ohne Zubehör für etwa 40 Euro erhältlich oder kann zusammen mit zwei Mikros zum Preis von knapp 60 Euro erstanden werden!

30.11. VICTORIOUS: TAKING THE LEAD

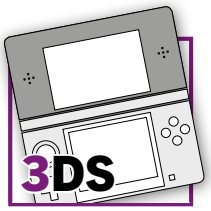
HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Im Videospiel **Victorious: Taking the Lead** dürft ihr in die Rolle von Tori schlüpfen und könnt die Schauplätze der gleichnamigen Hollywood-Serie erkunden. Dabei dürft ihr insgesamt vier Episoden nachspielen, in denen natürlich alle wichtigen Original-Charaktere auftauchen. Zum Abschluss jeder Episode erwarten euch rhythmusbasierte Puzzle-Herausforderungen.

2.11. TRANSFORMERS PRIME

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION

In **Transformers Prime** kämpft die Menschheit einmal mehr gegen Megatrons Armee. Die feindlichen Truppen drohen mit einem gigantischen Angriff die komplette Erde zu vernichten. Um dies zu verhindern, dürft ihr die Autobots Optimus Prime, Arcee, Bumblebee, Ratchet und Bulkhead in ein actionreiches Abenteuer führen und gegen Megatron sowie Starscream kämpfen.



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
2. November	Transformers Prime: The Game	Activision
6. November	Jewel Master: Cradle of Egypt 2 3D	Rondomedia
8. November	Pokédex 3D Pro	Nintendo
9. November	Spy Hunter	Warner Interactive
15. November	Rabbids Rumble	Ubisoft
16. November	New Style Boutique	Nintendo
16. November	Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega
Test S. 61 17. November	Disney Micky Epic: Macht der Fantasie	Disney Interactive
23. November	Die Hüter des Lichts	Namco Bandai
23. November	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive
30. November	Ben 10: Omniverse	D3 Publisher
7. Dezember	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
Test S. 50 7. Dezember	Paper Mario: Sticker Star	Nintendo
7. Dezember	Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution

23.11. DIE HÜTER DES LICHTS

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Bei **Die Hüter des Lichts** handelt es sich um die Videospielumsetzung des neuesten Dreamworks-Films. Darin dürft ihr die Rollen berühmter Figuren übernehmen und als Weihnachtsmann, Zahnfee, Osterhase oder Sandmann eine riesige Welt erkunden. Die spielbaren Charaktere verfügen jeweils über besondere Fähigkeiten, die sich im Verlauf des Abenteuers verbessern lassen. Nur wer die Eigenschaften der Helden geschickt einsetzt, erhält die Chance, dem bösen Pitch das Handwerk zu legen.

9.11. SPY HUNTER

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE I GENRE: RENNSPIEL

Das Remake des Spielhallenklassikers **Spy Hunter** von 1983 versetzt euch in den Alltag eines Agenten und bietet abgefahrene Action sowie spektakuläre Explosionen. Im rasanten Spielverlauf könnt ihr euer Fahrzeug in einen Geländewagen, ein Rennauto oder ein Schnellboot verwandeln. Euer Vehikel darf außerdem mit Waffen und Items ausgestattet werden und lässt sich im Spielverlauf upgraden. Darüber hinaus steht eine Luftunterstützungsdrohne zur Verfügung, mit der feindliche Einrichtungen komfortabel ausgespäht werden können.

30.11. BEN 10: OMNIVERSE

HERSTELLER: D3 PUBLISHER I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Zur TV-Serie **Ben 10 Omniverse** erscheint vor Weihnachten ein neues Spiel, das mit einem witzigen Koop-Gameplay aufwartet. Im Spiel dürft ihr sowohl den jungen als auch den herangewachsenen Ben steuern und gemeinsam mit dem neuen Partner Rook ein spannendes Abenteuer erleben. Die Story führt euch in den Kampf gegen den bösen Malware und erstreckt sich über zwei Zeitperioden. Insgesamt erwarten euch elf actiongespickte Levels, die im Look der TV-Serie gehalten sind.

16.11. SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

HERSTELLER: SEGA I GENRE: RENNSPIEL

Im Nachfolger zu **Sonic & SEGA All-Stars Racing** geht die abgedrehte Racing-Action in die nächste Runde und bietet erstmals verwandelbare Fahrzeuge. Je nach Streckenverlauf transformiert sich euer Fortbewegungsmittel vom Rennboliden in ein Fluggerät oder Speedboot. Die Verwandlungen sorgen für einen abwechslungsreichen Spielablauf und wirken sich natürlich auch auf die Steuerung aus. Außerdem stehen in dem Rennspiel Extras im Stil von **Mario Kart** zur Verfügung, mit denen ihr eure Gegnern beharken dürft! Die Wii-U-Version erscheint übrigens am 30. November.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 07. Dezember 2012

PAPER MARIO: STICKER STAR

Text | Lukas Schmid

Paper Mario: Sticker Star setzt die beliebte Rollenspiel-Reihe auf dem 3DS fort und hat einige tief greifende Veränderungen in petto. Wir verraten euch, ob das Papier-Abenteuer damit an die genialen Vorgänger anschließen kann.

FAQs

Wie lange brauche ich, um Paper Mario: Sticker Star durchzuspielen?
Allzu lange seid ihr mit dem 3DS-Abenteuer nicht beschäftigt: Je nachdem wie viel Zeit ihr in Kämpfe und das Erkunden der Levels steckt, könnt ihr für Marios Reise maximal zwanzig bis dreißig Stunden einrechnen. Zwar sind die Welten alle sehr abwechslungsreich gestaltet, ein wenig mehr Umfang hätte aber dennoch nicht geschadet. Auch aufgrund der fehlenden Jagd nach Erfahrungspunkten ist das Spiel somit noch etwas kürzer als die Vorgänger.

Wie gut wirkt der 3D-Effekt des Spiels ?
Wir haben es im Voraus schon vermutet und im Test bewahrheitete es sich: **Sticker Star** ist eines der 3DS-Spiele, denen der 3D-Effekt des Nintendo-Handhelds bisher mit Abstand am besten zu Gesicht steht. Dies ist auf den Diorama-ähnlichen Grafikstil des Abenteuers zurückzuführen, der es ermöglicht, Tiefen-Unterschiede sehr gut darzustellen. Zudem sind im Spiel Sprünge gegen Blöcke und über Abgründe durch den 3D-Effekt einfacher abzuschätzen.

Muss ich die Vorgänger kennen, um die Story zu verstehen?
Auf diese Frage können wir mit einem definitiven Nein antworten: Wie in fast allen **Mario**-Spielen ist die Handlung komplett in sich abgeschlossen und hat keinerlei Verbindungen zu anderen Abenteuern rund um den dicklichen Italiener. Zwar gibt es einige kleine Anspielungen auf andere **Paper Mario**-Abenteuer, diese sind allerdings als reine Easter Eggs zu verstehen. Und ganz ehrlich: Von Mario hätten wir uns auch gar nichts anderes erwartet.

Verfügt das Spiel über Sonderfunktionen wie Streetpass-Tausch?
Die Entwickler verzichteten darauf, für **Paper Mario: Sticker Star** irgendwelche Zusatz-Gimmicks wie Item-Tausch per Streetpass oder eine Mehrspieler-Komponente zu integrieren. Wir finden diese Entscheidung gut und nachvollziehbar, denn die **Paper Mario**-Reihe war schon immer ein reines Einzelspieler-Abenteuer. Dieses Konzept durch irgendwelche aufgezwungenen zusätzlichen Elemente zu erweitern, das hätte dem Titel wahrscheinlich nur geschadet.

Wie hoch ist der Schwierigkeitsgrad von Paper Mario: Sticker Star ausgefallen?
Die **Paper Mario**-Spiele waren schon immer recht einfach und **Sticker Star** macht da keine Ausnahme: Wenn ihr immer ausreichend Aufkleber dabei und das Timing-basierte Kampfsystem halbwegs drauf habt, solltet ihr den Game-over-Screen eigentlich so gut wie nie zu Gesicht bekommen. Wir hatten sogar das Gefühl, dass das Abenteuer noch einen Tick einfacher ist als die Vorgänger. Eine Herausforderung findet ihr in **Sticker Star** also nicht.

Die Skepsis war groß, als Nintendo und Entwickler Intelligent Systems im Jahr 2000 das erste **Paper Mario** veröffentlichten: Zwar hatte Square Enix (damals noch als Squaresoft bekannt) mit **Super Mario RPG** auf dem Super Nintendo bewiesen, dass sich der pummelige Klempner und das Rollenspiel-Gameplay nicht ausschließen. Aber der ungewöhnliche, auf Papier basierende Grafikstil, das sehr stark auf Timing aufbauende Kampfsystem sowie die Tatsache, dass Mario seit dem grandiosen **Super Mario 64** mit Hüpfspiel-Perfektion in 3D gleichgesetzt wurde, ließen viele am Rollenspiel-Abenteuer zweifeln. Zwei Nachfolger und eine Spin-off-Serie später ist klar: Das Spielprinzip funktioniert und Fans lieben es, sodass mit **Sticker Star** für den 3DS nun bereits der vierte offizielle **Paper Mario**-Teil erscheint.

⊕ Toller Humor

Wer schon einmal ein **Paper Mario**-Abenteuer gespielt hat, weiß, dass der skurrile und liebenswerte Humor einer der Punkte ist, welche die Serie besonders auszeichnen. **Sticker Star** bildet hierbei natürlich keine Ausnahme: Die Spielwelt ist von unzähligen einzigartigen, durchgeknallten Figuren bevölkert. Seien es die hilfsbereiten, aber oftmals reichlich schusseligen Toads, die Bösewichte wie ein machtbesessener, aber leider auch ziemlich unfähiger Gumba-König oder Sombrero tragende Shy Guys – man merkt an allen Ecken und Enden, dass sowohl die Dialogschreiber als auch die deutschen Übersetzer mit viel Liebe und Spaß bei der Sache waren. Die Story an sich ist ebenso simpel wie zweckmäßig: Durch Bowsers Schuld werden die Einzelteile eines Sticker-Kometen über das ganze Pilz-Königreich verteilt und Held Mario muss sie wieder einsammeln. Gerade durch diese Beschränkung auf das Wesentliche gelingt es den Entwicklern, die Spieler immer wieder mit unerwarteten und abgefahrenen Situationen zu überraschen.

⊕ ⊖ Keine Oberwelt

Anders als in den bisherigen **Paper Mario**-Spielen wandert ihr diesmal nicht über eine Oberwelt, sondern wählt die verschiedenen Levels stattdessen von einer Karte im Stil der 2D-Marios aus. Zwar ist es dadurch einfacher, schnell von einem Punkt der Welt zum nächsten zu gelangen, allerdings trugen die zusammenhängenden Gebiete der Vorgänger auch zur Atmosphäre bei, zumal die Abschnitte allesamt etwas kurz ausfallen. Ebenfalls etwas sauer stößt der Verzicht auf echte Gefährten auf: War Mario in den ersten drei Teilen stets mit zahlreichen Helfern auf Reisen, ist sein einziger Begleiter diesmal der Sticker-Komet-Wächter Kersti, der zudem nicht einmal aktiv in Kämpfe eingreifen kann. Auch wenn der Humor des Spiels nach wie vor grandios ist, fällt durch die Abwesenheit der Kumpanen wie Gumbario, Kooper oder Pixl, wie man sie in den Vorgängern traf, ein Teil der gewohnten Stimmung weg.

⊕ Simples Kampfsystem

Der Verzicht auf die Helferlein hat aber natürlich einen Grund – und der findet sich im komplett veränderten Kampfsystem von **Sticker Star** im Vergleich zu **Paper Mario 1** und **2**: Statt aus dem Menü eure Angriffe, Items und Zauber auszuwählen, funktioniert nun alles über die titelgebenden Sticker, die ihr über die gesamte Spielwelt verstreut aufsammeln könnt. Ihr wollt einem Gegner auf den Kopf springen? Setzt einen Sticker ein! Ihr wollt mit dem Hammer angreifen? Benutzt einen Sticker! Ihr wollt euch heilen? Ein Sticker bringt euch Linderung! Ausnahmslos alle Kampfsituationen basieren auf den bunten Aufklebern und je mächtiger diese sind, desto mehr Schaden könnt ihr anrichten. In eurem Stickeralbum, dessen Kapazität begrenzt ist, nehmen die stärkeren Aufkleber aber natürlich auch entsprechend mehr Platz ein. Auch wenn das System funktioniert und Spaß macht, fällt auf, dass es wesentlich simpler aufgebaut ist als das Kampfsystem der früheren Teile. Auch die Action-Kommandos, die ihr nutzen könnt, um stärker anzugreifen oder feindliche Attacken abzuwehren, wurden entschlackt und sind nun sehr viel simpler auszuführen.

⊕ ⊖ Sticker-Mania

Generell sind alle Spielelemente auf den Einsatz von Aufklebern ausgelegt: Wollt ihr etwa eine Schlucht überqueren, so gelingt euch dies, indem ihr einen Brücken-Sticker darüber klebt; wollt ihr einen schmalen Pfad entlang-

Noch stärker als in den Vorgängern stehen Witze rund um Papier und Sticker im Mittelpunkt. Dies zeigt sich auch an der Gestaltung vieler Bösewichte.

Über die Welt verstreut findet ihr sogenannte Dingse – wie diesen Ventilator –, die ihr ebenfalls in Sticker verwandeln und damit besondere Aktionen auslösen könnt.

Kämpfe werden in **Sticker Star** mittels der namensgebenden Aufkleber ausgefochten. Auf dem unteren Bildschirm seht ihr eure aktuelle Sammlung.

MARIO, DER ROLLENSPIEL-HELD

Hüpfheld Mario hat schon einige Abenteuer abseits der üblichen Jump & Runs erlebt. Wir klären euch in chronologischer Reihenfolge über die bisherigen Rollenspiel-Ausflüge des sympathischen Italieners auf.

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
System: Super Nintendo
Erscheinungsjahr: 1996

Entwickelt von der **Final Fantasy**-Schmiede Squaresoft, bildete dieser Super-Nintendo-Klassiker das Fundament, auf dem alle späteren Mario-RPGs aufbauen würden. Trotz der großen Beliebtheit und der hohen Qualität des Titels erschien er nicht in Europa und schaffte es erst 2008 über die Virtual Console auch in unsere Breitengrade.

Paper Mario

System: Nintendo 64
Erscheinungsjahr: 2000

Zu Ende des Nintendo-64-Lebenszyklus perfektionierte Intelligent Systems mit **Paper Mario**, was Squaresoft mit **Super Mario RPG** begonnen hatte. Das innovative, Timing-basierte Kampfsystem, der ungewöhnliche Grafikstil, der unvergleichliche Humor sowie die an allen Ecken und Enden zu spürende Liebe zum Detail überzeugten Fans weltweit.

Mario & Luigi: Superstar Saga

System: GameBoy Advance
Erscheinungsjahr: 2003

Auf dem GameBoy Advance übernahm 2004 die Entwicklerschmiede AlphaDream das Ruder über die **Mario**-Rollenspiele und veröffentlichte mit **Mario & Luigi: Superstar Saga** einen Titel, der viele Anleihen bei **Paper Mario** machte, durch die Konzentration auf den Team-Aspekt zwischen den beiden **Mario Bros.** aber dennoch viel Eigenständigkeit bewies.

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor
System: Gamecube
Erscheinungsjahr: 2004

Wer denkt, dass Gameplay und Atmosphäre von **Paper Mario** nicht mehr besser werden konnten, wurde durch den zweiten Teil, **Die Legende vom Äonentor**, eines Besseren belehrt. Größer, schöner, durchdachter und insgesamt einfach noch einen Zacken besser bewies Mario einmal mehr, dass er nicht nur als Hüpfheld und Kartfahrer geeignet ist.

wandern, der jedoch aufgrund starker Windböen eine wahre Todesfalle darstellt, klebt ihr einfach Sticker über die Quelle des Windes und marschiert den Pfad entlang. Das macht Spaß, bietet aber gegenüber dem Einsatz der Spezialfähigkeiten eurer Begleiter in den Vorgängern keinen wirklichen Mehrwert. Einige Ideen, etwa der Einsatz eines riesigen Ventilators, um eine Windmühle zum Laufen zu bringen, gefielen uns trotzdem sehr gut.

⛔ Fehlende RPG-Elemente

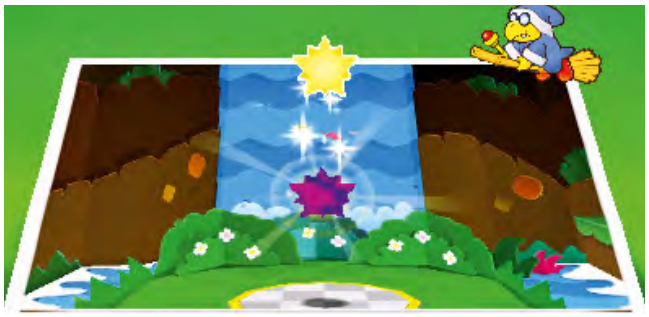
Ein wesentlich größeres Problem und der Hauptgrund, warum **Sticker Star** unserer Meinung nach qualitativ hinter **Paper Mario 1** und **2** zurückfällt – **Super Paper Mario** lassen wir aufgrund des grundverschiedenen Ansatzes hier einmal außen vor –, ist die Langzeitmotivation. Nicht nur, dass das Abenteuer kürzer und in zahlreichen Elementen simpler ausfällt als die Vorgänger, auch das Sammeln von Erfahrungspunkten ist komplett passé. Stattdessen findet ihr nun an vorgegebenen Stellen des Spiels Lebenserweiterungen und andere statusverändernde Power-ups. Dies bedeutet nichts anderes, als dass es komplett optional geworden ist, gegen Feinde zu kämpfen. Außer ein paar Münzen und Aufklebern, die ihr auch so in der Welt findet, bringen euch die Auseinandersetzungen nichts ein. Spätestens nach ein paar Levels gewöhnt ihr euch an, den Gegnern einfach auszuweichen. Ausgesprochen schade, denn ein maßgeblicher Rollenspiel-Anteil fällt damit flach.

✚ Sehr gute Technik

Nach all den negativen Punkten wollen wir uns nun aber etwas Positivem widmen, und zwar der sehr guten Technik des Abenteuers. Der papierartige Grafikstil ist zwar Geschmackssache, es ist aber nicht zu leugnen, dass er sehr detailverliebt ausgefallen ist und kein Level dem anderen gleicht. Hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Auch der Sound weiß zu gefallen. Eine Sprachausgabe existiert nicht, die **Mario**-typischen Melodien und Klänge überzeugen aber wie eh und je. Abschließend bleibt zu sagen, dass die positiven Punkte von **Paper Mario: Sticker Star** – der Humor, die kreative Levelgestaltung, die tolle Technik – klar die negativen – das simple Spielprinzip, die schwachen Rollenspiel-Elemente – überwiegen. **Paper Mario**-Fans sollen jedoch vor dem Kauf gewarnt sein, dass sie aufgrund der zahlreichen kleineren und größeren Schwachpunkte eventuell ein wenig enttäuscht sein könnten. ■

Im Gegensatz zu den Vorgängern mit ihren zahlreichen Helfern ist Mario diesmal nur mit einem Begleiter unterwegs, und zwar mit …

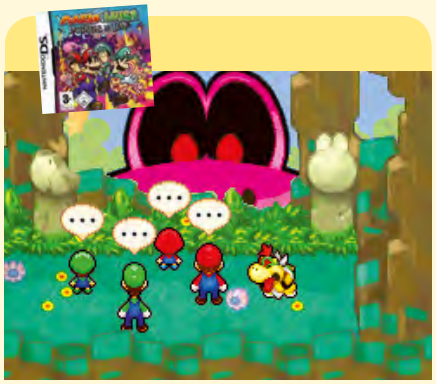
… Kersti, dem Hüter des Sticker-Kometen. Jede wichtige Figur wird übrigens so stilvoll vorgestellt, wie ihr es auf den Bildern seht – sehr hübsch!



Per Knopfdruck wechselt ihr in den Papiermodus, in dem ihr – aber auch manche Fieslinge – Sticker auf die Welt kleben und bestimmte Ereignisse auslösen könnt.

Mario und Luigi: Zusammen durch die Zeit
System: Nintendo DS
Erscheinungsjahr: 2005

Aus zwei mach vier – das ist das grundlegende Rezept, das hinter dem zweiten **Mario & Luigi**-Teil steckt. Die Brüder bekommen in diesem Zeitreise-Abenteuer nämlich tatkräftige Unterstützung von ihren Baby-Ichs. Der Humor zündete nicht ganz so sehr wie beim ersten Teil, dennoch besaß auch der erste DS-Ableger der Serie viel Charme.



Super Paper Mario

System: Wii
Erscheinungsjahr: 2007

An diesem Wii-Abenteuer scheiden sich bis heute die Geister: Nicht wirklich Rollenspiel, nicht wirklich Jump & Run versucht **Super Paper Mario**, das Beste aus beiden Genres zu vereinen. Ihr seid hauptsächlich in 2D-Ansicht unterwegs, könnt aber jederzeit in eine 3D-Perspektive wechseln. Vielen Fans stießen die Veränderungen sauer auf.

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser

System: Nintendo DS
Erscheinungsjahr: 2009

Nach Meinung vieler Fans ist der dritte **Mario & Luigi**-Ableger der beste Teil der Serie: Den Großteil des Abenteuers sind die beiden Brüder im Inneren des Bösewichts Bowser unterwegs, während ihr in der Außenwelt die Kontrolle über den Koopa-König selbst übernehmt. Daraus ergeben sich viele sehr humorvolle Situationen und gelungene Gameplay-Ideen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

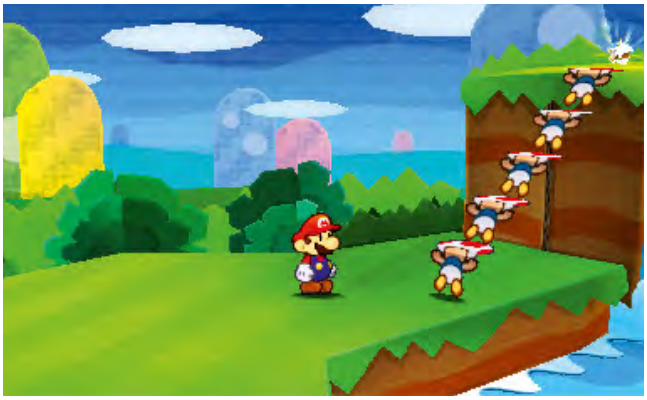
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Circle Pad, Tasten, Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-



Die liebenswerten Toads bevölkern die Spielwelt und stehen euch an kniffligen Stellen zur Seite, indem sie sich etwa in eine lebendige Brücke verwandeln.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Für Mario-Verhältnisse eine Enttäuschung“

Mein Vorurteil › Kein **Mario**-Rollenspiel hat mich bisher enttäuscht – **Sticker Star** wird bestimmt super!

Es spricht für die Qualität einer Spiele-Serie, wenn der vielleicht schwächste Ableger nach wie vor qualitativ so hochwertig ausfällt wie **Sticker Star**. Nichtsdestotrotz ist es unmöglich, über die zahlreichen fragwürdigen Entscheidungen und Änderungen im Spieldesign hinwegzusehen. Vor allem wenn man wie ich sämtliche Vorgänger mit Begeisterung gespielt hat, stellt sich Enttäuschung ein. Für den nächsten Teil wünsche ich mir eine Rückkehr zu den Rollenspiel-Wurzeln und somit zu den wahren Stärken der **Paper Mario**-Reihe.

WERTUNGEN

PRO

- Gewohnt tolle Atmosphäre
- Sehr gute Grafik und Sound
- Amüsante Geschichte
- Gelungene Steuerung
- Sinnvoller 3D-Effekt

CONTRA

- Keine Erfahrungspunkte
- Kein Mehrwert durch Sticker
- Zu leicht
- Zu simpel aufgebaut
- Recht kurz

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Junction Point | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 17. November 2012

DISNEY MICKY EPIC DIE MACHT DER 2

Text | Thomas Peter

Micky Maus schwingt erneut den magischen Pinsel – sein Freund Oswald strapaziert die Nerven der Spieler.

Entwicklerlegende Warren Spector (**Deus Ex**) hat wieder zugeschlagen und Cartoon-Legende Micky Maus in ein weiteres Abenteuer nach Wasteland geschickt. Wir erinnern uns: Der Vorgänger von 2010 war einst heiß erwartet worden, sollte er doch dem Maskottchen des Disney-Konzerns zu einem neuen Image und einer zweiten Karriere verhelfen. Das Spiel bot viele gute Ansätze und eine schöne Grafik, krankte aber an der schlechten Kameraführung und einigen weiteren Unzulänglichkeiten. Die weltweite Durchschnittswertung betrug laut Gamerankings.com gerade einmal 72,64 %. Um es vorweg zu nehmen: Der zweite Teil ist nicht besser geworden. Trotz des unzweifelhaft vorhandenen Disney-Charmes bietet das Spiel noch genug Anlässe zum Haareraufen. Aber der Reihe nach.

Die Zwischensequenzen sind handgezeichnet. Hier erklärt ein Geist unseren Helden, warum die Kleckse in der Phantomgasse nicht gut auf Micky zu sprechen sind.

Wo muss ich hin?

Wasteland ist eine Welt, die der große Zauberer Yen Sid (verstanden?) als Refugium für vergessene Zeichentrickfiguren erschaffen hat. Nachdem Wasteland in **Micky Epic** vor der Vernichtung gerettet wurde, führten Oswald, der glückliche Hase, und seine Freundin Ortensia dort ein zufriedenes Leben in Zweisamkeit. Eines Tages bricht plötzlich ein schweres Erdbeben los, reißt tiefe Gräben in die Straßen und zerstört Häuser und Maschinen. Just in diesem Moment taucht der ehemalige Bösewicht Mad Doctor wieder auf und verkündet (singend), dass „miese, starke Kreaturen auf dem Weg hierher“ seien. Er weist aber jede Schuld von sich, im Gegenteil, er möchte zusammen mit Oswald helfen, die erneute Bedrohung abzuwenden. Kurzerhand wird auch noch Micky per Zauber-Fernseher dazugerufen und die Aktion „Baue Wasteland wieder auf“ kann beginnen. Hier beginnt allerdings auch die große Verwirrung: Man wird von einem NPC zum nächsten geschickt, jedem fällt ein, dass eigentlich ein anderer für dieses und jenes Problem zuständig ist, und man versteht selten, was eigentlich los ist. Es ist eben eine Cartoon-Welt, in der die technischen und sozialen Zusammenhänge nicht immer ganz logisch sind. Ein Beispiel: Eine eurer ersten Aufgaben ist es, „die Projektoren“ zu reparieren. Wer den ersten Teil nicht kennt, wird kaum daraufkommen, warum: Die Projektoren sind die Eingänge zu den 2D-Jump&Run-Abschnitten, die wiederum die einzelnen Areale der Spielwelt miteinander verbinden.

Hakelige Hüpfereien

Gameplaytechnisch ist fast alles beim Alten geblieben. Ihr lauft

Wasser, Marsch! Die Krabbeltronics müssen erst mit Verdünner bespritzt und dann mit einer Wirbelattacke zerstört werden.

Wie im Vorgänger sind die Areale durch kurze 2D-Levels verbunden, deren Design aus klassischen Disney-Cartoons stammt – gerne auch mal in Schwarz-Weiß.

und hüpft durch stimmungsvolle Fantasiewelten, löst kleine Rätsel und trefft ab und zu auf Feinde, zumeist böse Farbkleckse und „Animatronics"-Roboter mit Fehlfunktion. Erneut ist euer wichtigstes Werkzeug der magische Pinsel: Mit ihm und der Pointer-Funktion der Wii-Fernbedienung erschafft ihr an vorgegebenen Stellen Brücken, Hauswände und Ähnliches oder löscht sie mit Verdünner aus. Auch Gegner können wahlweise „weggespritzt", oder aber durch Farbbeschuss auf die eigene Seite gezogen werden. Eure moralischen Entscheidungen wirken sich auf den Spielverlauf aus. Neu ist, dass euch diesmal der Hase Oswald begleitet und nicht mehr von eurer Seite weicht. Er hilft, indem er euch mit seinen Propellerohren über Abgründe trägt und mit seiner Blitze verschleudernden Fernbedienung Maschinen aktiviert und Gegner lähmt. Leider steht er mehr als einmal im Weg herum und macht auch nicht immer sofort das, was er soll. Zusammen mit der immer noch nicht perfekten Kameraführung sorgt das während der Sprungpassagen mehr als einmal für Abflüge ins Bodenlose – nervig.

⊕ Tolle Präsentation

Das alles klingt, als hätte der Entwickler einen richtigen Bock geschossen. Tatsächlich hat das Spiel auch seine guten Seiten. Die Spielwelt ist wunderschön gestaltet, es gibt wieder viele Hommagen an vergangene Disney-Zeiten und die Zwischensequenzen bestehen aus handgezeichneten Cartoons. Dazu kommt noch der Disney-typische Soundtrack, der sogar mit einigen Musical-Elementen aufwartet, Stichwort: Vorspann. Für Langzeitmotivation sorgen zahlreiche Nebenaufgaben und Sammelgegenstände. Und auch wenn die Story für Erwachsene mit wenig Fantasie etwas wirr erscheint, so hebt sie sich doch vom simplen „Rette die Prinzessin"-Einheitsbrei ab und ist gut durchdacht. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Macht der Fantasie: Solche Projektoren stellen die Eingänge zu den 2D-Levels dar.

MEINUNG • THOMAS PETER

„Hier gingen mir ein paar Sachen auf den Pinsel."

Mein Vorurteil › Schon der erste Teil hat mich nicht interessiert, aber er soll gut gewesen sein. Ich bin gerne bereit, dazuzulernen.

Der tolle CGI-Vorspann mit der Musical-Einlage vom Mad Doctor macht zunächst Lust auf das Spiel und erinnert einen daran, warum Disney seit fast 80 Jahren einer der bekanntesten und erfolgreichsten Medienkonzerne der Welt ist. Und **Micky Epic: Die Macht der 2** macht auch durchaus Spaß – sobald man erst einmal verstanden hat, wie das Spiel aufgebaut ist. Das ist nämlich am Anfang noch nicht wirklich ersichtlich. Fortan wechseln sich Erfolgserlebnisse mit Frustmomenten ab, wenn unbesiegbare Roboter einen im Sprung mit Raketen abschießen, Oswald nicht reagiert oder wenn Rätsel sich nicht geschmeidig lösen lassen, obwohl man theoretisch weiß, wie es geht. Es gibt Licht und Schatten. Micky-Fans bekommen hier eine kongeniale Umsetzung der Disney-Welt geboten, ein **Zelda** sollte man allerdings nicht erwarten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Disney-Charme
- ⊕ Bewährte Spielmechanik
- ⊕ Originelle Story …

CONTRA

- ⊖ … die manchmal verwirrt
- ⊖ Nervige Kämpfe
- ⊖ Oswald spurt nicht.
- ⊖ Kamera nachjustieren

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	75

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 19. Oktober 2012

SKYLANDERS: GIANTS

Text | Thomas Peter

Auch ohne Spyro im Titel eine starke Marke: Das Videospiel zu den Sammelfiguren will erneut die elterlichen Portemonnaies erobern.

Die **Skylanders** sind zurück – nach nur einem Jahr. Das **Spyro the Dragon**-Spin-off hat sich sich seit Oktober 2011 als wahre Goldgrube für Activision erwiesen. Auf den ersten Blick ist das überraschend, aber auf den zweiten Blick muss man gestehen: Das Konzept ist tatsächlich der Traum aller Kinder – eine bekannte Marke, ein gutes Videospiel und dazu die Neuheit, dass man seine pokémonartigen Spielfiguren nicht nur im Spiel steuern, sondern auch anfassen, ins Regal stellen und zu Freunden mitnehmen kann. Damit war das Sammelfieber ausgebrochen. Der Nachfolger **Skylanders: Giants** funktioniert nach dem gleichen Prinzip. Man stellt eine beliebige **Skylanders**-Plastikfigur auf das an die Konsole angeschlossene „Portal of Power", dann – und nur dann – wird die entsprechende Figur auch im Videospiel lebendig (das heißt, man kann ohne Portal gar nicht spielen). Will man die Spielfigur wechseln, stellt man eine andere Statue auf das Portal. Will man bei einem Freund weiterspielen, nimmt man die Skulptur einfach mit – alle gesammelten Gegenstände und Statuswerte des Charakters werden im eingebauten Chip gespeichert. Der Clou: Die Figuren funktionieren plattformübergreifend, man kann also seinen Spyro auf der Wii hochleveln und dann woanders auf einer PS3 oder einem PC weiterspielen. Zusammen mit Teil 2 kommen nun 16 neue Skylanders in den Handel, darunter acht Giants, die sowohl im Spiel als auch in der Hand doppelt so groß sind wie die normalen Exemplare. Ebenfalls neu: Einige Figuren leuchten, wenn man sie auf das magische Portal stellt.

Knifflig: In dieser Herausforderung muss man einen Dungeon innerhalb kurzer Zeit von acht Riesenspinnen säubern. Die Spielfigur Sunburn tut sich dabei schwer.

Skript von Toy-Story-Machern

Die Grundidee ist also gut, aber was steckt im eigentlichen Spiel? Vor 10.000 Jahren kämpften die Riesen gegen die bösen Arkeyaner – und verschwanden. Die Skylanders und der Oberfiesling Kaos wurden auf die Erde verbannt, wo sie sich im Regal eines Spielzeugladens wiederfanden. Kaos versuchte umgehend, in die Skylands zurückzukehren und wieder die Macht an sich zu reißen. Das müsst ihr als Portalmeister verhindern, indem ihr die Skylanders durch euer Dimensionstor zur Rettung schickt. Das Spiel beginnt mit einem separaten Kapitel, das als Tutorial dient. Nachdem ihr das Völkchen der Mabu von einem arkeyanischen Conquertron-Roboter erlöst habt, wächst die Hoffnung, dass ihr auch den Rest der Skylands befreien könnt. Ihr lernt den leicht egozentrischen Flugschiff-Kapi-

tän Flynn kennen und reist fortan mit ihm von einer schwebenden Insel zur anderen. Die einzelnen Kapitel stehen jeweils für eine Story-Mission, etwa: „Finde einen neuen Motor für das Flugschiff“ oder „Befreie den Einsiedler Ermit“.

Zu viel Bodenhaftung

Das kampfbetonte Gameplay wird durch allerlei Schalter- und Verschiebe-Rätsel aufgelockert. Außerdem gibt es Minispiele wie die Kampfarena oder das (in die Story eingebundene) Brettspiel „Himmelssteine“. Letzteres ist in etwa vergleichbar mit dem aus **Final Fantasy VIII** bekannten Kartenspiel „Triple Triad“ – also noch mehr Stoff für Sammelwütige. Ein großes Manko wurde übrigens seit **Skylanders: Spyro's Adventure** nicht behoben: Man kann immer noch nicht springen. Dies fühlt sich äußerst merkwürdig an, ist aber zum Beispiel für die Plattformrätsel so nötig. ■

MEINUNG • THOMAS PETER

„Da weint das Portemonnaie!“

Mein Vorurteil › Mit dieser dreisten Marketing-Masche muss Activision doch auf die Nase fallen. Das würde mit Pokémon-Figuren besser funktionieren.

Ich gebe zu, ich habe den Release des Vorgängers **Skylanders: Spyro's Adventure** im letzten Jahr nur am Rande mitbekommen und hielt die Serie für Ramsch. Doch hinter dem genialen Spielzeug-Crossover **Skylanders: Giants** steht ein solides Videospiel, das sogar ohne die Plastikfiguren noch Spaß machen würde. Die Grafik sieht schick aus, die Steuerung passt und durch die vielen verschiedenen Spielfiguren mit ihren unterschiedlichen Attacken wird genug Abwechslung geboten. Nur der mäßigen deutschen Sprachausgabe hätten Profi-Sprecher gutgetan. Wenn man alle 48 Spielzeug-Skylanders sammeln will, wird das zwar ein teurer Spaß – aber diesem Reiz kann man sich nur schwer entziehen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

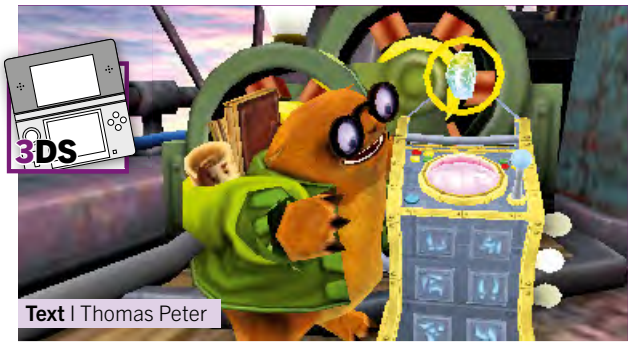
PRO

- ⊕ 48 physische Spielfiguren
- ⊕ Spaßige Kämpfe
- ⊕ Viel zu sammeln
- ⊕ Innovative Spielidee
- ⊕ Schöne Zwischensequenzen

CONTRA

- ⊖ Keine Sprungtaste
- ⊖ Mäßige deutsche Synchro
- ⊖ Sammeln sehr teuer

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
8	7	8	82	74



Text | Thomas Peter

SKYLANDERS GIANTS

Auch auf dem kleinen Bildschirm liefert Activision ordentliche Arbeit ab.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 19. Oktober 2012

Die 3DS-Fassung von **Skylanders: Giants** ist eine eigenständige Entwicklung, die sich bezüglich Story und Gameplay leicht von den „großen“ Versionen unterscheidet und über komplett neue Levels verfügt. Der wichtigste Unterschied: Man muss sich vor Beginn jeder Mission für zwei Skylanders entscheiden, die man während des Spielens nicht mehr wechseln darf. Zum Glück wird in der Levelübersicht angezeigt, welche zwei Elementarklassen man jeweils braucht, um in die Bonus-Abschnitte zu gelangen. So kann man seine Spielfiguren entsprechend auswählen. Ansonsten wird ähnliche Action-Kost geboten wie auf der Wii: Man läuft über schwebende Inseln, sammelt Münzen und verdrischt reihenweise verschiedene Gegnertypen. Der Rätselanteil ist deutlich geringer als auf der Heimkonsole, aber dafür kann man hier wenigstens springen.

Es stellt sich die Frage: Braucht man die 3DS-Version, wenn man auch eine Wii zu Hause hat? Einerseits wirkt das Spiel gegenüber dem großen Bruder naturgemäß etwas abgespeckt. Andererseits spricht eine einfache Kosten-Nutzen-Rechnung für eine Anschaffung: Wenn man wirklich bereits über 300 Euro investiert hat, um alle Sammelfiguren zu kaufen, dann lohnt es sich, mehrere Spiele zu haben, für die man sie verwenden kann. In diesem Zusammenhang könnte man auch noch mal den Kauf des Vorgängers in Betracht ziehen. ■

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
8	7	8	75	--

Spyro kann austeilen, aber auch einstecken. Neue Energie liefern Früchte.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk, Classic Controller, GameCube-Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Spaßige Wrestling-Action mit Riesenumfang!“

Mein Vorurteil ▸ Wrestling war vor 20 Jahren cool, aber heutzutage …?

Früher zählte ich mich selbst zu den beinharten Wrestling-Fans, doch inzwischen interessiert mich diese Sportart kaum noch. Umso erfreulicher, dass dank des coolen Attitude-Ära-Modus auch einige meiner ehemaligen Wrestling-Idole wie der Undertaker oder Kane als spielbare Charaktere zur Verfügung stehen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Klasse Attitude-Ära-Modus
- ⊕ Verbesserte Konter-Steuerung
- ⊕ Stattliche Kämpferriege
- ⊕ Gut eingefangene TV-Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Teilweise abgehackte Animationen
- ⊖ Seltene KI-Aussetzer

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	78

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Yuke’s | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 30. Oktober 2012

WWE ’13

Text | Uwe Hönig

Die berühmte Wrestling-Serie schlägt siegreich zurück!

Bereits der Vorgänger des neuen **WWE ’13** zählte aufgrund einiger tief greifender Veränderungen als Neustart der Wrestling-Sportspielserie. Doch leider waren bei **WWE ’12** nicht alle Neuerungen perfekt, beispielsweise sorgte die verwendete Animations-Technik für abgehackte Bewegungen beim Wechsel zwischen verschiedenen Angriffs-Moves und der Einsatz von getimten Kontern war fast unmöglich – dabei sind gerade die Konter beim Wrestling sehr wichtig, um die Matches unter Kontrolle zu halten. Natürlich durfte man im Ring auch ständig vorwärts marschieren, um den Kontrahenten zu attackieren, jedoch waren die Computergegner bei **WWE ’12** sehr wohl in der Lage zu kontern und beendeten eure Angriffsserien ziemlich schnell.

⊕ Jetzt schlägt’s 13

Im neuesten Spiel der **WWE**-Reihe habt ihr nun deutlich mehr Zeit zum Kontern, denn die entsprechende Anzeige erscheint im Vergleich zum Vorgänger gerade rechtzeitig auf dem Bildschirm, um noch reagieren zu können. Es bleibt aber auf jeden Fall kniffelig, die mächtigen Konter-Moves im korrekten Timing auszuführen. Das ist auch gut so, denn wenn das Kontern zu einfach wäre, würde das Balancing des Kampfsystems völlig aus der Bahn geraten. Das normale Move-Repertoire wie Tritte, Schläge, Würfe oder das Aufnehmen von Gegenständen wurde weitgehend aus dem Vorgänger übernommen. Die meisten dieser Aktionen sind flott gelernt und gehen anschließend prima von der Hand. In puncto Animationen waren die Entwickler nicht untätig und haben ihre sogenannte Predator-Technologie überarbeitet. Demnach wirken die Bewegungen der über 100 im Spiel enthaltenen Wrestling-Superstars geschmeidiger als im Vorgänger, nur die Übergänge zwischen manchen Spezialattacken sind immer noch abgehackt. Dies wird glücklicherweise durch geschickt eingesetzte Wechsel der Kameraperspektive getarnt. So kommt das Bildschirmgeschehen selbst bei der technisch schwächeren Wii-Version (im Vergleich zu **WWE ’13** auf der PS3 oder Xbox 360) einer TV-Übertragung schon recht nahe. Außer dem normalen Karriere-Modus wurde dem Titel ein neuer sogenannter Attitude-Ära-Modus spendiert, in dem auch die 90er-Jahre thematisiert werden. Neben der Gründung der D-Generation X durch Shawn Michaels und Triple H erlebt ihr spannende Ereignisse wie die Bruder-Duelle zwischen dem Undertaker und Kane oder die Fehde zwischen Vince McMahon und Steve Austin – echt kitschig, aber unterhaltsam! ■

Pin-Versuch: Die tolle Steuerung sorgt für spannende Fights!

Leiter-Match: Der Undertaker hilft zwei Gegnern zu fliegen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Standard
Gebaut wird per Touchscreen. Umschauen optional mit Bewegungssensor.	
SONDERFUNKTIONEN	
Fotos von sich selbst schießen	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Achterbahntausch per StreetPass	

Genre: Simulation | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 26. Okt. 2012

MEINUNG UWE HÖNIG

„In der Realität gefallen mir Achterbahnen besser!“

Mein Vorurteil ▸ Simulierte Achterbahnen bieten keinen Nervenkitzel!

Der Spielumfang ist ordentlich und ermöglicht dank umfangreichem Editor auch die Umsetzung verrückter Ideen. Das Managen des eigenen Parks macht ebenfalls Spaß, solange die gesamte Anlage nicht zu stattlich wird. Auf einem großen Gelände wuseln viele Besucher herum, was leider für eine ruckelige Optik sorgt.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Zahllose Achterbahnen enthalten
- ⊕ Umfangreicher Editor
- ⊕ Gelungenes Parkmanagement

CONTRA

- ⊖ Durchschnittliche Grafik
- ⊖ Übersicht leidet unter Displaygröße
- ⊖ Ruckeloptik bei großen Parks

GRAFIK 5

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--

ROLLERCOASTER TYCOON 3D

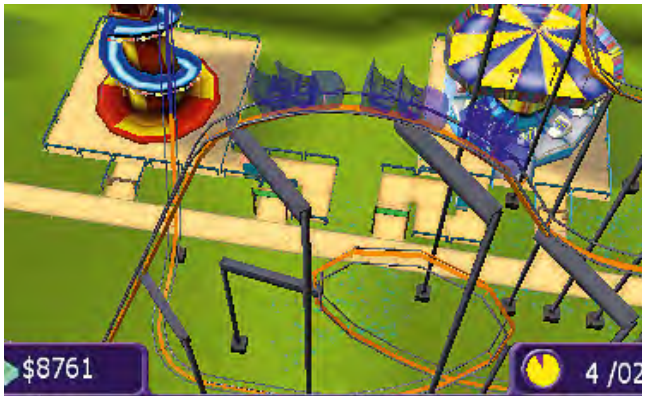
Text | Uwe Hönig

Vergnügungspark-Experten dürfen nun erstmals auch unterwegs coole Achterbahnen konstruieren!

In den letzten Jahren ist es etwas ruhiger um die berühmte **Rollercoaster Tycoon**-Reihe geworden. Der dritte und bislang letzte Teil der Wirtschaftssimulationsserie ist bereits 2004 als PC-Version auf den Markt gekommen und wurde 2005 durch die zwei coolen Add-ons **Soaked!** und **Wild!** erweitert. Eine treue Fan-Community sorgte anschließend bis ins Jahr 2009 mit weiteren gelungenen und in Eigenregie produzierten Add-ons dafür, dass **Rollercoaster Tycoon 3** nicht in Vergessenheit geriet. Inzwischen dürfen sich leidenschaftliche Freizeitparkfans in ein neues Abenteuer auf dem Nintendo 3DS stürzen, um mit dem Konstruieren sensationeller Achterbahnen für Aufsehen zu sorgen. Unter Einhaltung der Bauvorschriften sollen die selbst gestalteten Attraktionen viele Besucher in euren virtuellen Freizeitpark locken. Im Spiel übernehmt ihr nämlich nicht nur die Rolle eines jungen Achterbahn-Ingenieurs, sondern müsst euch auch um die Wirtschaftlichkeit des gesamten Vergnügungsparks kümmern.

⊕ Inklusive Parkmanagement

Demnach spielen neben Funktionalität und Sicherheit eurer Fahrgeschäfte die finanziellen Aspekte eine große Rolle. So lässt sich mit geschickt platzierten Shops und Imbissständen noch mehr Geld aus den Taschen der Parkbesucher ziehen. Aber Vorsicht: Wenn ihr das Gelände lieblos gestaltet, zu wenige Fahrgeschäfte betreibt oder eure Achterbahnen stinklangweilig sind, werden die Gäste unzufrieden und manchmal sogar handgreiflich! Für diesen Fall darf Sicherheitspersonal auf dem Gelände verteilt werden, ebenso wie Techniker, die bei Störungen für eine möglichst schnelle Wiederinbetriebnahme der Attraktionen zuständig sind. In puncto Funktionen und Umfang steht die 3DS-Version der PC-Serie in nichts nach, ihr könnt sogar Probefahrten mit euren neuen Bahnen in 3D absolvieren und währenddessen Fotos von euch selbst schießen lassen. Von klassischen Holzachterbahnen über gigantische Stahlkonstruktionen bis hin zu modernen Inverted-Achterbahnen ermöglicht das Spiel den Nachbau nahezu aller Bahntypen, die es auch in der Realität gibt. Sonderteile wie beispielsweise das 95-Grad-Gefälle sorgen für Nervenkitzel bei den Parkbesuchern und sollten bei euren Konstruktionen unbedingt eingesetzt werden. Wer dabei keine Lust aufs Wirtschaften hat, wählt den Coaster-Creator- oder den Park-Sandbox-Modus, bei denen keine bestimmten Ziele erreicht werden müssen und es auch nicht auf kontinuierliche Geldeinnahmen ankommt. Übrigens bietet das 3DS-Spiel Bonus-Funktionen wie das schnelle Umgestalten von Attraktionen auf Basis eines Themas oder den Austausch eurer Lieblingsachterbahnen per StreetPass. Leider gibt es auch etwas Kritik, denn die eigentlich recht praktische Autocomplete-Funktion verhält sich ziemlich doof und außerdem beginnt das Spielgeschehen zu ruckeln, sobald euer Park eine gewisse Größe erreicht hat. Achterbahn-Freaks dürften dennoch Spaß mit dem Game haben! ■



Kontrolle: Während der Bauphase dürft ihr halbdurchsichtige Testwagen fahren lassen.

Je exakter man die Bilder ausmalt, desto beständiger werden die Gegenstände im Spiel.

Micky „rettet“ Disney-Figuren, indem er ihnen sagt, sie sollen gehen. Hier: Peter Pan.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** DreamRift | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 17. November 2012

DISNEY MICKY EPIC MACHT DER FANTASIE

Text | Thomas Peter **Diesmal schwingt Micky auch auf dem Nintendo 3DS die Pinsel – aber ohne Kult-Entwickler Warren Spector.**

Ein friedlicher Tag in Entenhausen. Micky will gerade seinem Tagwerk nachgehen, als sich der Fernseher von selbst einschaltet und sein Freund Oswald auf der Mattscheibe erscheint. Es ist ein Hilferuf: In Wasteland, dort, wo all die Zeichentrickfiguren hinwandern, wenn sie vergessen werden, ist ein rätselhaftes Schloss aufgetaucht. Die böse Hexe Mizrabel hat viele Toons, darunter auch Minnie, entführt und hält sie im Schloss gefangen. Mithilfe von deren Herzkraft (der Essenz des Lebens, die jedem Toon innewohnt) will Mizrabel aus dem Wasteland in die Cartoonwelt zurückkehren. Micky (der eigentlich „Mickey“ heißt) macht sich sofort auf, die Gefangenen zu befreien. Die Zeit drängt: Je länger sie in der Gewalt der Hexe sind, desto schwächer wird ihre Herzkraft.

⊕ Nostalgisches Spielerlebnis

Disney Micky Epic: Macht der Fantasie ist ein ganz klassisches 2D-Hüpfspiel mit handgezeichneten Figuren und Hintergründen. Von einer Übersichtskarte aus wählt man nacheinander die Levels an, die den Räumen des Schlosses entsprechen. Es handelt sich um das „Schloss der Illusion“, das Micky bereits aus früheren Abenteuern kennt (**Castle of Illusion**, Sega Mega Drive 1990), die Räume sehen allerdings nicht alle grau aus, sondern verwandeln sich in Szenarien aus den bekannten Disney-Filmen: etwa in das nächtliche London aus **Peter Pan**, den Nimmerland-Dschungel oder die Stadt Agrabah aus **Aladdin**. Die Spielmechanik ist simpel: Micky kann mit dem Allerwertesten auf seine Gegner draufspringen, eine Wirbelattacke starten oder mit seinem magischen Pinsel schießen.

Der Bossgegner Käpt’n Hook steht unter dem Bann der bösen Hexe Mizrabel.

⊖ Aufgesetzte Pinselfunktion

Überhaupt kommt dem Pinsel (einer Anleihe aus der Wii-Version des Spiels) eine zentrale Rolle zu. Um Hindernisse zu überwinden, muss man immer wieder Gegenstände herbeizaubern oder verschwinden lassen, indem man sie auf dem Touchscreen anklickt und dann mit Farbe ausmalt oder mit Verdünner wegradiert. Das klingt nett, stört in der Praxis aber nur den Spielfluss.

Nach und nach befreit man immer mehr bekannte Disney-Figuren wie Dagobert, Goofy oder Wendy. Sie warten fortan alle an einem sicheren Ort im Schloss, geben euch Quests oder beschaffen euch Power-ups, wenn ihr mit ihnen redet. Nach jeweils vier Levels wartet ein kniffliger Bosskampf, bevor es weiter in den nächsten Flügel des Schlosses geht.

Die eigentlich belanglose Geschichte wird in handgezeichneten Standbildern vorangetrieben. Nettes Detail: Die Textboxen einiger Figuren werden mit deren typischen Geräuschen unterlegt. So sorgen Goofys Glucksen oder Donalds wütendes Quäken für ein paar seltene Schmunzler im Spiel. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Circle Pad/Steuerkreuz, Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS PETER

„Solides Grundgerüst, aber mit heißer Nadel gestrickt“

Mein Vorurteil ▸ Von einem **Micky Epic** darf man einiges erwarten.

Eigentlich ist es schön, dass es 2D-Jump&Runs auch heute noch gibt. Aber dieses Spiel ist nicht ganz ausgereift. Die Grafik ist zwar hübsch, entspricht aber nicht der Leistungsfähigkeit des 3DS. Das größte Minus ist die nervige Pinselfunktion. Hier wurde mit Gewalt ein Touchscreen-Einsatz implementiert, um den Namen „Micky Epic“ zu rechtfertigen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Klassisches Gameplay
- ⊕ Handgezeichnet
- ⊕ Viele Disney-Figuren

CONTRA

- ⊖ Nervige Touchscreen-Einlagen
- ⊖ Schwache Präsentation
- ⊖ Technisch veraltet

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1 Muramasa: The Demon Blade
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2 Sin & Punishment 2
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 No More Heroes 2: Desperate Struggle
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

ADVENTURE

1 Zack & Wiki
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 Geheimakte Tunguska
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1 Metroid Prime Trilogy
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 Metroid Prime 3: Corruption
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 Call of Duty: Black Ops
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1 Super Mario Galaxy 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 Super Mario Galaxy
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 New Super Mario Bros. Wii
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1 Mario Kart Wii
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 SSX Blur
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 Pikmin 2 (NPC!)
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!

2 Pikmin (NPC!)
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 Animal Crossing: Let's go to the City
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1 Zelda: Skyward Sword
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!

2 Zelda: Twilight Princess
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %

3 Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1 Super Smash Bros. Brawl
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

2 Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 TMNT Smash-up
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 Tetris Party DeLuxe
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2 Beat the Beat: Rhythm Paradise
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3 Wario Ware: Smooth Moves
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1 Rock Band 2
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.

2 Guitar Hero 5
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 Guitar Hero: World Tour
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1 Fire Emblem: Radiant Dawn
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 Monster Hunter Tri
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 Xenoblade Chronicles
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1 Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

New Super Mario Bros. 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Kingdom Hearts 3D
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 77 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Spielspaß: 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Genre:Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Heroes of Ruin
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Rayman Origins
Spielspaß: 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Dtp Entertainment

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star Games

Angry Birds Trilogy
Spielspaß: 76 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Art Academy
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heros
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Shifting World
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Koch Media

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Freakyforms Deluxe
Spielspaß: 65 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

One Piece Unlimited Cruise 2
Spielspaß: 63 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Madagascar 3: Flucht durch Europa
Spielspaß: 60 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Namco Bandai

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch
Spielspaß: 59 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainment

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Battleship
Spielspaß: 41 % | Genre: Strategie I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 SKYLANDERS: GIANTS
Entwickler: nSpace
Hersteller: Activision
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 82 %
Spyro & Co. lösen **Mario Party** nach Monaten von der Spitze der Wii-Verkaufscharts ab.

2	MARIO PARTY 9	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
4	JUST DANCE 4	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: -
5	ZUMBA FITNESS 2	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: - Spielspaß: -
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
7	FIFA 13	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 80 %
8	MARIO GALAXY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96 %
9	ZUMBA FITNESS	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: -
10	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77 %

TOP 10 LESER (Wii)

1 MARIO KART Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %
Mario Kart bleibt weiterhin das beliebteste Wii-Spiel der anspruchsvollen N-ZONE-Leserschaft.

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96 %
3	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
4	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
5	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
6	SKYLANDERS: GIANTS	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
8	MARIO PARTY 9	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %
9	THE LAST STORY	Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
10	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 90 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 MARIO KART Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %
Bis Marios Kartrennen auf der Wii U stattfinden, rast das Team weiter regelmäßig im Wii-Klassiker.

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
3	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
4	BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
5	DISNEY MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2	Entwickler: Junction Point Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
6	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %
7	SKYLANDERS: GIANTS	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
8	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
9	INAZUMA ELEVEN STRIKERS	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 75 %
10	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
New Super Mario Bros. 2 hält sich vor den Pokémon an der Spitze der Charts!

2	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
3	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
5	NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
6	FIFA 13 (3DS)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
7	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
8	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
9	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
10	NEW SUPER MARIO BROS. (DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Weiterhin das 3DS-Lieblingsspiel der Leser: **New Super Mario Bros. 2**.

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	SKYLANDERS: GIANTS	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
7	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
8	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
9	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
10	FIFA 13 (3DS)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 81 %
Die Redaktion ist dank **Paper Mario** aktuell voll im RPG-Fieber!

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
5	MICKY EPIC: DIE MACHT DER FANTASIE (3DS)	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 74 %
6	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
7	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
8	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
9	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
10	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

EUER Wii-VERKAUFSFÜHRER

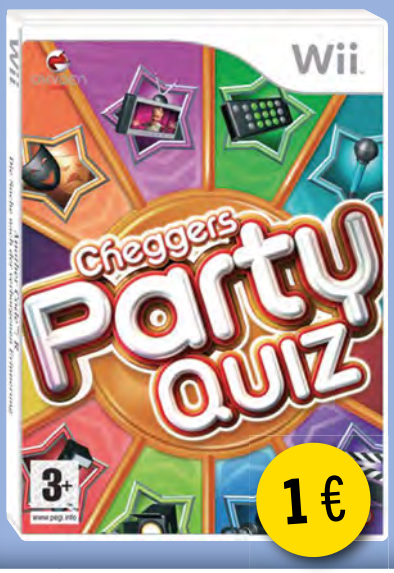
Text | Christoph Kraus

Ihr wollt euch die Wii U zulegen, habt aber nicht genug Kohle? Wir stellen vier Möglichkeiten vor, rasch an Geld zu kommen, indem ihr euch von Spielen trennt.

CHANCE # 1: SPIELE EINZELN VERTICKEN

Um es offen und ehrlich zu sagen: Die Wii und ihre Spiele sind sechs Jahre nach dem Konsolenstart kaum noch etwas wert. Sieht man einmal von einigen Raritäten und wirklich hochwertigen Spielen ab, beispielsweise **Super Mario Galaxy 2** und **Donkey Kong Country Returns**, erhält man für einen Großteil der Wii-Titel nur noch eine mickrige Geldsumme. Das Überraschende ist dabei: Selbst gute Spiele von namhaften Entwicklerstudios – etwa **Another Code R: Die Suche nach der verborgenen Erinnerung** von Cing – bringen euch nur ein Taschengeld ein. Das Adventure wird für lächerliche acht Euro gehandelt. **Metroid: Other M** unterbietet selbst diesen winzigen Erlös noch: Das Spiel bringt euch ungefähr zwei Euro ein. Noch schlechter sieht es bei Minispielsammlungen und belanglosen Quiztiteln aus, die vor vier Jahren den Markt überschwemmten. Zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel ging beispielsweise **Cheggers Party Quiz** für gerade mal einen Euro weg, allerdings ist das Spiel auch wirklich schlecht. Einen positiven Aspekt für Sammler sollte man aber nicht vergessen: Wer sich günstig Wii-Spiele zulegen möchte, für den bietet sich jetzt die perfekte Gelegenheit, verpasste Software äußerst preiswert zu erstehen.

ERFOLGSFAKTOR:



CHANCE # 2: RARITÄTEN VERKLOPPEN

Ihr habt zu Hause noch ein originalverpacktes Game&Watch-System liegen? Euer Nintendo DS trägt die Unterschrift von Shigeru Miyamoto? Die seltene **The Legend of Zelda Collector's Edition** steht in gut erhaltenem Zustand neben der GameCube-Version von **Twilight Princess** in eurem Spieleregal? Dann bietet sich für euch die perfekte Gelegenheit, mit wenigen verkauften Gegenständen so richtig Asche zu machen, mithilfe derer ihr euch schließlich die Wii U leisten könnt. Aber klar ist dabei auch: Möglicherweise wird es euch in einigen Jahren leidtun, all die Kostbarkeiten veräußert zu haben – denn es dürfte nahezu ausgeschlossen sein, dass ihr in eurem Leben noch einmal an einen vom Mario-Erfinder signierten DS herankommt. Spätestens dann, wenn die Wii U von der nächsten Nintendo-Konsolengeneration abgelöst wird, wünscht ihr euch vielleicht, das wertvolle Autogramm nie verkauft zu haben …

ERFOLGSFAKTOR:

70 €

Ein langer Weg, um an die 299 Euro zu kommen! Mit etwas Geduld könnt ihr euch die Wii U irgendwann leisten. So ist die Konsole rasch finanziert!

CHANCE # 3: SPIELE ALS SET RAUSHAUEN

Was tun, wenn ihr eine Woche vor dem Konsolenstart merkt, dass euch für die Wii-U-Finanzierung immer noch 100 Euro fehlen? Dann könnte sich vielleicht die „Rambo-Methode“ als sinnvoll erweisen: Alle Wii-Spiele, die ihr garantiert nicht mehr zockt, zu mehreren Paketen schnüren und auf Flohmärkten oder im Internet verkaufen! Dabei müsst ihr unbedingt beachten, dass ihr die richtige Zielgruppe erreicht. Beispielsweise ergibt es überhaupt keinen Sinn, ein **Bibi Blocksberg**-Spiel und eine kindgerechte Minispielsammlung zusammen mit einem Ego-Shooter wie **Conduit 2** zu verkaufen. Dagegen ist es sehr wohl Erfolg versprechend, fünf Lernspiele für Grundschüler als Set anzubieten. Doch reich werdet ihr mit alledem nicht unbedingt: Nur die Menge macht’s. Während wir diese Zeilen schrieben, ging ein Wii-Spielepaket, bestehend aus **Super Mario Galaxy**, **Iron Man**, **WarioWare: Smooth Moves** und **Sega Superstars Tennis**, für gerade mal 30 Euro weg. Hätte der Verkäufer all diese Titel einzeln angeboten, hätte er mehr Geld herausgeholt – dafür wäre der Aufwand, die jeweiligen Angebote zu verfassen, allerdings auch höher gewesen.

ERFOLGSFAKTOR:

CHANCE # 4: MIT HÄNDLERN DEALEN

Einige Spielehändler – darunter die Kette Gamestop – bieten derzeit Umtauschaktionen an: Wer eine gebrauchte Wii-Konsole und vier Spiele abgibt, der spart beim Kauf des Wii U Basic Packs hundert Euro. Schleppt ihr die Slim-Edition der Xbox 360 sowie vier Spiele zur Filiale eures Vertrauens, kostet die Wii U „nur noch“ knapp 170 Euro statt 299 Euro. Das Angebot ist durchaus fair, wenn man bedenkt, dass man bei einem Flohmarkt- oder Internet-Verkauf kaum mehr Geld bekommt. Jedoch hat Nintendos neue Konsole den großen Vorteil, dass sie auch Wii-Discs problemlos abspielt. Ihr solltet euch also gut überlegen, ob ihr eure Spieleperlen wirklich für so eine Tauschaktion opfern wollt. Jeder, der seine mühsam ersparten Wii-Klassiker veräußert hat und Monate später noch mal so richtig Lust darauf bekommt, wird sich grün und blau ärgern. Zum Schluss noch ein guter Tipp: Alternativ einfach mal die Wii U auf den Weihnachts-Wunschzettel schreiben!

ERFOLGSFAKTOR:

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

DER Wii-SHOP-KANAL IST GESCHEITERT.

EIN KLARTEXT VON CHRISTOPH KRAUS

Wann habt ihr zuletzt den Shop-Kanal eurer Wii-Konsole aufgerufen und darin gestöbert? Vor drei Jahren? Vor acht Monaten? Ich weiß es nicht. Es geht mich auch nichts an. Mir persönlich hat der virtuelle Einkaufsbummel jedenfalls noch nie Spaß gemacht. Das Herunterladen von Spieleklassikern war stets mit viel Trägheit verbunden. Schließlich dauerte es einige Sekunden, bis man vom Startbildschirm zu den Suchergebnissen geschleust wurde. Und dann auch noch die schlechte Übersicht – ganz zu schweigen von der halben Ewigkeit, die verging, bis sich ein nostalgischer Titel endlich im Konsolenspeicher befand. Nintendo muss also bei der Wii U das Ruder herumreißen, sonst sehe ich schwarz für die Zukunft des digitalen Spielevertriebs. Klar ist: Der Wii-Shop-Kanal in seiner jetzigen Form ist gescheitert. Schade.

VERALTET, ABER SOWAS VON!

Text I Christoph Kraus

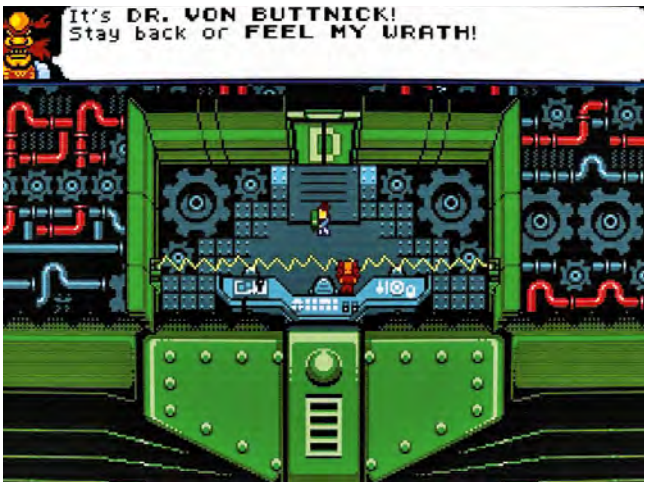
RETRO CITY RAMPAGE

Art: WiiWare **I Genre:** Action **I Entwickler:** Vblank Entertainment **I Termin:** Ende 2012

Kommt der letzte große WiiWare-Hit auch nach Deutschland?

Was kommt heraus, wenn man die Hardware-Power des NES mit dem Gameplay der **Grand Theft Auto**-Serie kreuzt? Die Lösung: **Retro City Rampage**! Schon seit Monaten warten wir auf die freche **GTA**-Parodie, doch zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel stand ein Veröffentlichungstermin noch nicht fest. Jetzt heißt es weiter bangen: So wurde bekannt, dass das Actionspektakel mit 8-Bit-Charme in Australien nicht auf den Markt kommt. Schade eigentlich, denn amerikanische Fachmagazine kürten das freche Spiel mit überwiegend guten Wertungen. Wir freuen uns schon auf den WiiWare-Test – er könnte der letzte seiner Art sein.

OHNE WERTUNG



Ihr heizt nicht nur in Achtziger-Jahre-Boliden durch die Stadt, sondern löst auch Aufträge.

Da soll noch einer behaupten, das **Knight Rider**-Jahrzehnt sei nicht modisch gewesen.

Text | Thomas Eder

WORLD HEROES PERFECT

Art: Virtual Console **I Genre:** Beat 'em Up **I Entwickler:** SNK **I Termin:** 18. Oktober 2012 **I Preis:** 900 Nintendo Points

Der beste Ableger der Neo-Geo-Prügelreihe

Neben der **Fatal Fury**- und der **Samurai Shodown**-Reihe war **World Heroes** eine der bekanntesten Prügler-Serien für das Neo Geo. Nachdem das Original mittlerweile seit Jahren für die VC erhältlich ist, erscheint jetzt der 1995 in Spielhallen und für die Heimkonsole veröffentlichte vierte Teil. Darin hat sich vor allem spielerisch einiges getan, beispielsweise wurde das Kampfsystem gründlich überarbeitet. Dieses erinnert jetzt mehr an Capcoms **Street Fighter**, kommt aber selbst mit den neuen verschieden starken Attacken, Kombos und Extras weder an den Capcom-Klassiker noch an die Konkurrenten auf dem Neo Geo heran. Immerhin gewinnt es den Vergleich mit den mittelmäßigen Vorgängern: Wenn schon **World Heroes**, dann aber auch **World Heroes Perfect**!

WERTUNG 7 VON 10

Die Comic-Look versprüht auch heute noch einen gewissen Charme.

Das Kampfsystem der Vorgänger wurde stark überarbeitet.

Text | Thomas Eder

SHOCK TROOPERS

Art: Virtual Console **I Genre:** Action **I Entwickler:** Saurus **I Termin:** 08. November 2012 **I Preis:** 900 Points

Feinste Ballerkost aus den Neunzigern

Bei **Shock Troopers** handelt es sich um eine Spieleperle, die zu den Geheimtipps für das exotische Spielesystem zählt. In dem Action-Titel tretet ihr alleine oder mit einem weiteren Mitspieler an und ballert euch in isometrischer Ansicht durch Horden von Gegnern. Dazu stehen euch insgesamt acht Spielfiguren zur Auswahl, die ihr je nach Spielmodus auch im laufenden Spiel wechseln könnt. Wie bei Spielhallen-Games üblich erwartet euch ein recht knackiger Schwierigkeitsgrad – vor allem die Bosskämpfe am Ende jeder Stage werden zur Probe für eure Skills und Geduld. Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, funktioniert insgesamt aber doch ganz gut. Die Grafik mit ihrem knallbunten Comic-Look ist auch heute noch schön anzusehen, der Sound passt, nur an der Pseudo-Metal-Musik scheiden sich seit jeher die Geister.

WERTUNG 8 VON 10

Besonders zu zweit macht der Action-Klassiker viel Spaß.

Am Ende jeder Stage bekommt ihr es mit Bossgegnern zu tun.

KURZ ERINNERT

DONKEY KONG COUNTRY

Anlässlich des Wii-U-Starts werfen wir an dieser Stelle noch einmal einen Blick auf zwei Nintendo-Klassiker, welche das Virtual-Console-Lineup einst eröffneten. **Donkey Kong Country** gilt zweifellos als Meilenstein moderner Jump & Runs. Das Kultspiel beweist eindrucksvoll, wozu die betagte 16-Bit-Konsole in der Lage ist. Die Nachfolger sind jedoch deutlich besser – sowohl in puncto Technik als auch was die Abwechslung und die Stimmung betreffen. ck

Art: Virtual Console **I Genre:** Jump & Run
Termin: 08. Dez. 2006 **I Preis:** 800 P.
WERTUNG 8 VON 10

SIMCITY

Die **SimCity**-Reihe von Maxis ist sicher der bekannteste Vertreter der Aufbau-Simulationen. Ursprünglich erschien **SimCity** für diverse Heimcomputer, dann bekam auch das Super Nintendo eine Umsetzung des ersten Teils spendiert, die trotz fehlender Maussteuerung sehr viel Spaß machte. Auf einer leeren Landkarte baut ihr Wohn-, Geschäfts- und Industrie-Blöcke, müsst die Stromversorgung sicherstellen und die Infrastruktur so gestalten, dass eure Bewohner zufrieden sind. Nur so kann euer Dorf wachsen, zur Großstadt und schließlich zur Mega-Metropole werden. Euch steht eine Vielzahl an Maps zur Auswahl, aber auch fertige Szenarien, in denen ein bestimmtes Problem gelöst werden muss, etwa ein Monsterangriff oder ein nuklearer GAU. Diverse, teilweise Nintendo-spezifische Sonderbauwerke und ein ohrwurmverdächtiger Soundtrack runden diesen Klassiker ab. tp

Art: Virtual Console **I Genre:** Strategie
Termin: 29. Dez. 2006 **I Preis:** 800 Points
WERTUNG 8 VON 10

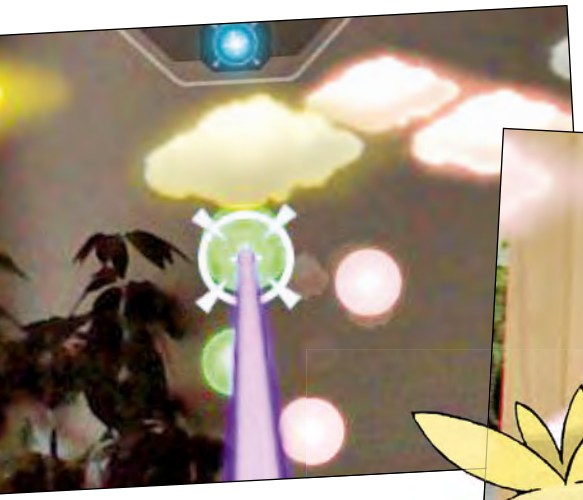
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Max Drews

POKÉMON TRAUMRADAR

Art: 3DSWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Creatures Inc./Game Freak I **Termin:** 12. Oktober 2012 I **Preis:** 2,99 Euro

In der echten Welt auf die Jagd nach Pokémon gehen – macht das Spaß?



← Volltreffer: Kaum wurde eine Traumwolke getroffen, kommen viele Tropfen aus ihr heraus. Schießt ihr vier oder fünf in Folge schnell genug ab, erhaltet ihr sogar noch mehr.

↑ Nicht leicht zu fangen: Symvolara bewegt sich sehr schnell und ist sehr ausdauernd. Mit ein wenig Übung bekommt ihr es aber trotzdem, wie der obige Screenshot beweist.

↑ Lauert da etwas in der Zimmerecke? **Traumradar** lässt euch überall auf der Welt nach neuen Monstern suchen.

Pokémon Traumradar fackelt nicht lange: Gleich nach dem Start begrüßt euch Professor Burnett und erläutert euch das Vorhaben, das sie mit eurer Hilfe verfolgen möchte. Ihr großer Wunsch ist es, die sogenannte Traumkluft mithilfe diverser Linsen zu erforschen. Kaum hat die Wissenschaftlerin ihr Ziel erklärt, schickt sie euch mit der Standardlinse in die Traumkluft. Hier aktivieren sich die hinteren Kameras des 3DS und filmen eure Umgebung ab. Kurz darauf erscheinen mehrere Wolken auf dem Bildschirm, die ihr mit gezielten Schüssen treffen müsst. Je nach Typ der Wolke werden dabei Traumtropfen frei, die zum Verbessern eurer Linse benötigt werden. Immer wieder tritt allerdings auch ein Pokémon aus einer Wolke hervor, dargestellt durch einen weißen Kreis. Dieser bewegt sich hin und her, auf und ab, und ist nur schwer ins Visier zu nehmen. Doch genau das müsst ihr tun, indem ihr den 3DS in alle Richtungen bewegt und gleichzeitig den A-Knopf drückt, um auf die Kugel zu feuern. Habt ihr oft genug innerhalb eines Zeitlimits getroffen und so eine Leiste aufgefüllt, gehört das Pokémon euch! Manchmal verschwinden die Wesen aber auch und lassen stattdessen ein Item fallen. Insgesamt habt ihr je sechs Boxenplätze für Pokémon und Items, erbeutet ihr weitere, müsst ihr wiederum auf andere verzichten. Boreos, Voltolos und Demeteros, die ihr euch nach dem Fang einer bestimmten Anzahl an Traumtropfen schnappen dürft, bekommen allerdings eine Extra-Box. Alle gefangenen Pokémon und Items lassen sich zudem auf euer Exemplar der **Schwarzen Edition 2** oder **Weißen Edition 2** übertragen und dort nach Belieben verwenden.

Neuer Nutzen für alte DS-Editionen

Mit den Traumorbs könnt ihr allerdings auch eure Anfangslinse verbessern, sodass euch etwa mehr Zeit zum Fangen von Pokémon oder ein stärkerer Fangstrahl zur Verfügung steht. Auch die Anzahl der Traumwolken kann auf bis zu maximal 30 erhöht werden. Das ist auch durchaus zu empfehlen, denn habt ihr in der Traumkluft einmal alle umherschwebenden Wolken abgeschossen, müssen sich diese regenerieren. Eine Wolke braucht dabei etwa fünf Minuten – und je mehr Wolken vorhanden sind, desto mehr Traumorbs gibt jede frei. Es ist also am besten, wenn ihr nur dann spielt, wenn eure Traumkluft gefüllt ist. Eine schöne Sache ist außerdem, dass ihr nach dem Abspann bestimmte Legendäre Pokémon wie Ho-Oh oder Palkia fangen könnt, wenn ihr ein Exemplar von Pokémon Diamant, Perl, Platin, HeartGold oder SoulSilver in den 3DS steckt. So haben auch diese Spiele einen Nutzen für den Traumradar.

Abwechslung? Fehlanzeige!

Unschön ist allerdings, dass das Spiel auf Dauer sehr monoton wird, da man stets das Gleiche tut und zwischen den einzelnen Ausflügen in die Traumkluft auch stets recht viel Zeit vergeht. Gut wiederum finden wir, dass das Spiel auch bei völliger Dunkelheit spielbar ist - und Orientierungsprobleme hatte der 3DS bei uns auch so gut wie keine. Erwähnenswert ist außerdem, dass das Spiel nicht in 3D spielbar ist – da man den 3DS beim Spielen bewegen muss, eine nachvollziehbare Entscheidung. ■

WERTUNG 7 VON 10

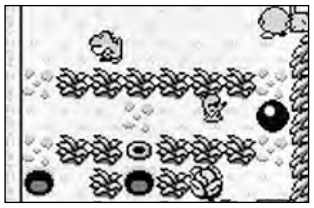
Text | Thomas Peter

MOLE MANIA

Art: 3DSWare | **Genre:** Strategie | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 04. Oktober 2012 | **Preis:** 3 Euro

Da wird sogar Maulwurf Grabowski neidisch.

In der Realität greifen Bauern zu Gift (verboten) oder Schaufel (auch verboten), um Maulwürfe zu beseitigen. In Nintendos Welt entführen sie Frau und Kinder des Ober-Maulwurfs und lassen ihm die Gelegenheit, seine Liebsten wieder zu befreien. Dazu müsst ihr euch als Maulwurf Muddy durch Hunderte Hindernis-Parcours knobeln. Die Grundmechaniken sind das Graben unter der Erde und das Ausschalten von Gegnern durch Bewurf mit Gegenständen wie der „schwarzen Kugel“. Natürlich werden die Aufgaben mit der Zeit immer schwieriger. Mal kommen neue Gegenstände mit neuen Eigenschaften hinzu, mal sollte man an bestimmten Punkten nicht buddeln, weil sonst die Kugel immer wieder ins Loch fällt. Man merkt dem Game-Boy-Spiel von 1997 sofort an, dass Shigeru Miyamoto an der Entwicklung beteiligt war. Das System funktioniert und hat Sucht-Potenzial.



Die Gegner sind meist auf dieselbe Art und Weise zu besiegen.

WERTUNG 8 VON 10

Unterirdisch überwindet Muddy oberirdische Hindernisse - und umgekehrt.

Text | Thomas Peter

HANA SAMURAI: ART OF THE SWORD

Art: 3DSWare | **Genre:** Action | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 11. Oktober 2012 | **Preis:** 7 Euro

Der große Samurai-Showdown auf dem 3DS?

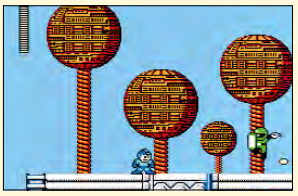
Oh nein! Prinzessin Kirschblüte, allseits geliebte Tochter eines Gottes, wurde entführt, und das Land versinkt in Gewalt. Aber die Legende besagt, dass eines Tages ein junger Samurai von edlem Gemüt auftauchen würde, der würdig ist, das Sakura-Schwert zu führen, und der die Prinzessin befreien kann. Ihr spaziert nacheinander durch eine Vielzahl von Arenen, in denen ihr jeweils eine bestimmte Anzahl an comichaft aussehenden Schwertkämpfern, Lanzenträgern und Bogenschützen ausschalten müsst. Das Gameplay besteht dabei mehr oder weniger aus simplen Reaktionstests: im richtigen Moment ausweichen, dann zuschlagen. Es greift euch immer nur ein Gegner zur selben Zeit an, verschiedene Schläge oder gar Combos gibt es nicht. Die größte Motivation besteht darin, den Precision-Points-Rekord, also die Anzahl an nacheinander geglückten Ausweichmanövern, in die Höhe zu treiben. Aufgelockert wird das Ganze durch Bossgegner und Dörfer, in denen ihr mit Leuten reden, einkaufen und schlafen könnt. Unser Fazit lautet also: Bei **Hana Samurai** handelt es sich zwar um kein schlechtes Spiel, für den Preis von 7 Euro ist es aber manchmal zu eintönig.

WERTUNG 7 VON 10

Die Grafik dieses Samurai-Spiels ist durchaus ansehnlich geraten, aber es mangelt an Spieltiefe.

Die Charaktergestaltung ist – wie man anhand dieses Screenshots deutlich erkennt – recht gut gelungen.

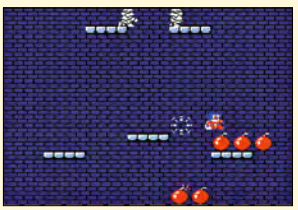
KURZ ERINNERT



MEGA MAN

Schnörkelloses Gameplay und kultige Bossgegner, von denen ihr nach einem Sieg die Waffe übernehmt, zeichnen die **Mega Man**-Serie seit jeher aus. Jeder der sechs Robotermeister – im Einzelnen sind dies hier Gutsman, Cutman, Iceman, Fireman, Elecman und Bombman – ist gegen eine bestimmte Knarre besonders anfällig. Man hat es also leichter, wenn man ihnen in der richtigen Reihenfolge gegenübertritt. Das Original-Modul des Seriendebüts fürs Nintendo Entertainment System ist ziemlich selten und teuer, daher ist es einen feinen Zug von Nintendo, das Spiel zum 25. Jubiläum des blauen Bombers nun auch im 3DS-eShop anzubieten. **Mega Man** ist zwar nicht ganz so ausgereift wie seine Nachfolger, dafür bekommt ihr für fünf Euro aber ein überaus gutes Stück Videospielgeschichte. tp

Art: Virtual Console | **Genre:** Action
Termin: 18. Oktober 2012 | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 8 VON 10



MIGHTY BOMB JACK

Gleich noch ein Klassiker fürs altehrwürdige Nintendo Entertainment System erhält Einzug in den eShop: **Mighty Bomb Jack**. Das Jump & Run um einen Bombensammler, der in den Levels Ausschau nach Schatzkisten hält, die ihm wertvolle Punkte bescheren, ist allerdings eher schlecht als recht gealtert. Schwebend überquert der pyrotechnisch versierte Titelheld Abgründe und Lava-Becken, doch mal ehrlich: Da zocken wir lieber noch eine Runde **Super Mario Bros.**! Für fünf Euro gibt es bessere 8-Bit-Oldies im eShop. Nintendo soll uns lieber einen modernen Klassiker präsentieren. ck

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 25. Oktober 2012 | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 5 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung von Super Marios neuestem Wii-U-Abenteuer diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise völlig verrückten Videospielen und küren Serien, die ein geglücktes Comeback hinlegten.

IRRE! DIESE SPIELE SIND ZUM BRÜLLEN KOMISCH

So lustig können Games sein:
Bahn frei für die witzigsten Spiele und Helden aller Zeiten!

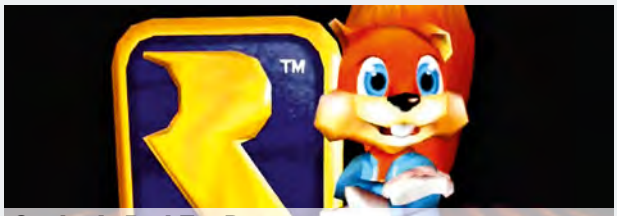
Gehört ihr zu denen, die ausschließlich Blockbuster-Games wie **New Super Mario Bros. U** oder **Paper Mario: Sticker Star** zocken? Oder gönnt ihr euch hin und wieder auch mal ein Spiel, das nicht unbedingt jeder kennt, das aber trotzdem viel Spielspaß und vor allem eine große Portion Humor verheißt? VideoGamesZone-Redakteur Maik Koch stellt auf dieser Seite tolle Titel vor, die nicht nur extrem gut, sondern auch sehr lustig sind.

Beat the Beat: Rhythm Paradise

Das Wii-Spiel enthält rund 50 schräge Rhythmusspiele. Beispielsweise gilt es mit einer handelsüblichen Gabel auf euch zu rollende Erbsen aufzuspießen oder eine wild gewordene Horde Affen auf Trab zu bringen. Irrwitziger geht es kaum: So sind sie eben, diese lustigen Japaner!

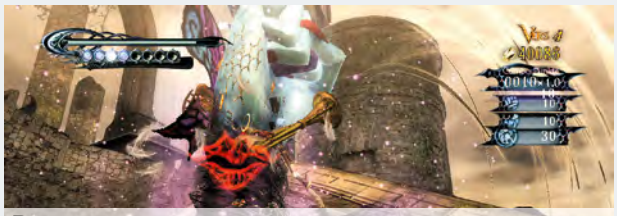
Banjo-Kazooie

Der Nintendo-64-Hit von Rare überzeugte vor allem durch eine urkomische Erzählweise. Während Kazooie in Gesprächen oft mit sarkastischen Kommentaren provoziert, spricht die Hexe Gruntilda in Reimen. Witzig, genau wie das komplette Abenteuer!



Conker's Bad Fur Day

In diesem zotigen Kultspiel wacht Tagedieb Conker nach einer durchzechten Nacht weit entfernt von zu Hause auf und torkelt sternhagelvoll durch die Landschaft. Auf seinem Heimweg trifft er zum Beispiel einen singenden Kothaufen. Geht's noch?!



Bayonetta

Erst vor einigen Wochen überraschte uns Nintendo mit der Ankündigung, dass **Bayonetta 2** exklusiv für die Wii U erscheinen wird. Doch schon das Original ist extrem kultig: Die heiße Titelheldin lehrt ihre Gegner mit dem Einsatz ihrer Haare das Fürchten. Ein brillantes Spiel!

A Beautiful Katamari

In diesem wunderbar abgedrehten Geschicklichkeitsspiel, das es jedoch leider nicht für eine Nintendo-Konsole gibt, rollt ihr als Kugel durch die Levels. Alles, was an euch kleben bleibt, lässt eure Kugel größer werden – ob es nun Bäume, Unrat oder ganze Häuser sind.

Noby Noby Boy

In diesem absurden PlayStation-3-Spiel steuert ihr das Vorder- und Hinterteil eines eigentümlichen, wurstartigen Wesens. Damit erkundet ihr die Levels. Fällt euch das Hinterteil ab, etwa nach einer unbedachten Kollision, esst ihr es einfach auf!

WIEDER VOLL DA!

Diese Spiele sorgten für furiose Comebacks einst angestaubter Serien!

Hättet ihr euch noch vor drei Jahren vorstellen können, dass ein vierter **Donkey Kong Country**-Teil in die Läden kommt? Oder dass Samus Aran nach ihrem Super-Nintendo-Meisterwerk **Super Metroid** jemals wieder ein neues Abenteuer erlebt? Wir können euch versichern: Für uns war das alles auch unvorstellbar. Doch in beiden Fällen gelang das kühne Vorhaben: Die Fortsetzungen brachten frischen Wind ins Genre und hauchten den jeweiligen Serien wieder frischen Wind ein. Online-Redakteur Maik Koch hat auf VideoGamesZone.de etliche Reihen vorgestellt, die vorher kaum beachtet wurden – bis eine ganz bestimmte Episode auf den Markt kam!

Donkey Kong Country Returns

Die Neuauflage der **Donkey Kong Country**-Serie stammt ebenfalls von den Retro Studios. Das Spiel ist nicht nur extrem liebevoll gestaltet, sondern auch knackig schwer. Aber das sind geübte Gamer schließlich schon aus den **SNES**-Vorgängern gewohnt.

Resident Evil 4

Im vierten Teil brachten die Entwickler ein paar neue Elemente ins Spiel, da das Genre „Survival Horror" etwas angestaubt war. Die schwunghafte Action und die Tempowechsel taten der Serie gut.

Kid Icarus: Uprising

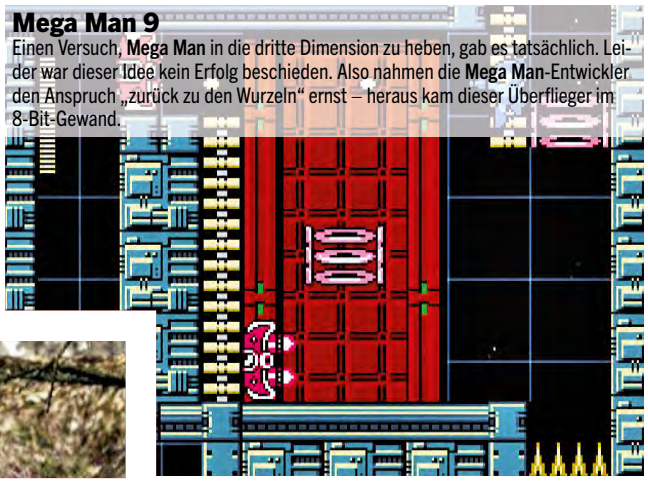
Pit schien ein Nintendo-Held von vorgestern – bis er in **Kid Icarus: Uprising** zu einem glorreichen Comeback gelangte! Das Action-Feuerwerk heimste weitgehend gute Wertungen ein und wenn es nach seinen Fans geht, sollte Pit möglichst bald wieder auf den Nintendo 3DS zurückkehren. Zeit wird's!

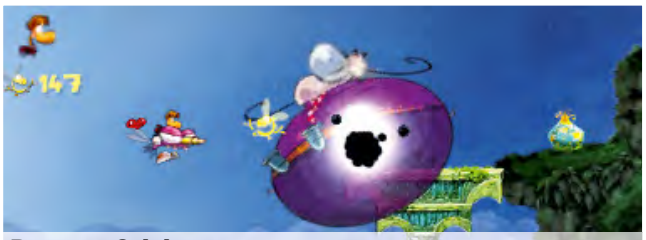
Metroid Prime

Schon in der Seitenansicht war es eine Freude, die Weltraumamazone Samus Aran durch die Levels zu schleusen. Doch im 3D-Gewand kam die Science-Fiction-Atmosphäre noch viel besser rüber – den kompetenten Entwicklern der Retro Studios sei Dank.

Mega Man 9

Einen Versuch, **Mega Man** in die dritte Dimension zu heben, gab es tatsächlich. Leider war dieser Idee kein Erfolg beschieden. Also nahmen die **Mega Man**-Entwickler den Anspruch „zurück zu den Wurzeln" ernst – heraus kam dieser Überflieger im 8-Bit-Gewand.





Rayman Origins

Die Rabbids hatten Rayman mit ihren zahlreichen Wii-Minispielsammlungen dezent den Rang abgelaufen. Mit **Rayman Origins** meldete sich der gliederlose Hüpfer allerdings wieder voll zurück. Das Spiel war nicht nur auf dem 3DS ein wirklich gutes Jump & Run. Der Nachfolger kommt sogar für die Wii U.

New Super Mario Bros.

Die Entwickler dieses Nintendo-Jump&Run-Hits setzten nicht auf die Devise „mehr Umfang, mehr Items, höhere Komplexität". Sie besannen sich auf ihren Ursprung und veröffentlichten einfach einen zeitgemäßen Nachfolger zum ersten **Super Mario Bros.** von 1985. Das gelang mit dem allergrößten Erfolg.

HOME IMPROVEMENT: POWER TOOL PURSUIT!

PIXEL PANNE

Hör mal, wer da hämmert! Oder noch besser: Lies mal, wer bei diesem Super-Nintendo-Krampf gepfuscht hat!

Jeder Fernsehbesitzer, der seine Flimmerkiste in den letzten zwanzig Jahren nicht ganz massiv vernachlässigt hat, kennt **Hör mal, wer da hämmert**. Die Heimwerker-Sitcom mit Tim Allen wurde auf allen erdenklichen Sendeplätzen und auf allen möglichen Sendern ausgestrahlt – mal unter dem Titel **Der Dünnbrettbohrer**, mal als **Die Heimwerker**, schließlich erst unter dem heute geläufigen Namen. Doch das passende Super-Nintendo-Spiel zur Kultserie erweckt den Eindruck, als hätte es ein unbegabter Bastler nachts um halb drei notdürftig zusammengezimmert. Das fängt schon bei der abstrusen Levelgestaltung an, die wirklich überhaupt nichts mit der TV-Vorlage zu tun hat. Handlungsschauplatz ist – vom kurzen Vorspann mal abgesehen – nicht etwa die Kulisse der Pseudoshow **Tool Time**, sondern eine Dinosaurierwelt, eine Roboterfabrik oder ein Mumienlabyrinth. Aufmerksame Leser haben bereits festgestellt: Der berühmten Vorlage wird **Home Improvement** überhaupt nicht gerecht. Zwar geht's in **Power Tool Pursuit!** um eine neuartige Tackerpistole aus dem Hause Binford Tools, doch davon mal abgesehen handelt es sich ansonsten um ein 08/15-Jump&Run. ■

Christoph meint: *„Das Skurrilste an diesem Super-Nintendo-Murks ist die beiliegende Spielanleitung, sofern man sie denn überhaupt so nennen mag. Dem Spiel liegt tatsächlich nur ein winziges Faltblatt bei, auf dem steht: ‚Echte Männer brauchen keine Bedienungsanleitung.' So nehmen die Entwickler mit einer großen Portion Humor das Thema der TV-Kult-Sitcom auf die Schippe – das Heimwerken. Das SNES-Modul an sich ist kaum der Rede wert: Mit der populären und erfolgreichen Sitcom hat das behäbig inszenierte Jump & Run fast nichts zu tun. BeHÄMMERt!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 555: In **New Super Mario Bros. 2** sind die Nashörner, genannt „Reznors", auch zu zweit sowie auf zwei verschiedenen Rädern anzutreffen. In **Super Mario World**, wo sie ihren ersten Auftritt hatten, standen sie hingegen stets zu viert und immer auf einem einzigen Rad.

FAKT # 556: In **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble** wurden erstmals zwei Aspekte geändert: So war mit Kiddy Kong ein Kong spielbar, der nicht die Initialen „DK" trug. Zudem gab es mit Slippa einen Kremling, der nicht wie seine Artgenossen mit dem Buchstaben K anfing.

FAKT # 557: Im Spiel **Kid Icarus: Uprising** kämpft Pit gegen einen Kraken. Besiegt er diesen, ruft er „Take that, tentafool!" Dahinter verbirgt sich eine Anspielung auf das Pokémon Tentacha, das auf Englisch Tentacool genannt wird. „Fool" bedeutet so viel wie „Depp, Trottel, Dummkopf".

FAKT # 558: In **New Super Mario Bros.** wird Bowser durch die Lava bis auf die Knochen verbrannt. In **Super Mario 64** kann er jedoch einfach wieder aus der Lava herausspringen.

FAKT # 559: Die Venusfliegenfallen aus dem Click-Clock-Wood im N64-Kult-Jump&Run **Banjo-Kazooie** tun Banjo nichts, wenn er als Biene umherfliegt. Komischerweise sind solche Pflanzen aber genau auf solche Beute spezialisiert!

FAKT # 560: Squawks, der Papagei aus der **Donkey Kong Country**-Reihe, ist bisher der einzige tierische Helfer, der in jedem Serienableger vertreten ist.

FAKT # 561: In **Donkey Kong Country Returns** ist er nicht direkt spielbar, sondern nur im Menü anzutreffen.

TOPS&FLOPS

Link geht fremd: Welche Abenteuer abseits der Hauptserie taugen was und welche nicht?

⬆ VIER GEWINNT

In **Four Swords** und **Four Swords Adventures** wird Link durch ein magisches Schwert in vier Exemplare seiner selbst gespalten. Zwei bis vier Spieler steuern jeweils eines. Im wesentlichen geht es darum, mehr Rubine bzw. Force-Kristalle zu sammeln als die Konkurrenz, sich an Hindernissen aber auch gegenseitig zu helfen. Die Grafik ist zwar „nur" im Stil von **The Minish Cap** gehalten, aber wer drei Freunde zur Hand hat, erlebt ein kurzweiliges **Zelda**-Team-Abenteuer.

⬇ KEIN ECHTES ZELDA

Die drei Spiele für Philips CD-i-Konsole (**Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon** und **Zelda's Adventure**) sind mittlerweile berühmt-berüchtigt als Schandflecken auf dem **Zelda**-Franchise. Hauptmerkmale sind die Full-Motion-Zwischensequenzen und die schlechte Steuerung. Da sie weder optisch noch spielerisch oder qualitativ Ähnlichkeiten mit der Hauptserie von Nintendo haben, darf man sie guten Gewissens als Ausrutscher betrachten und unter den Tisch fallen lassen.

⬇ NUR EIN REMAKE

Nur in Japan erschienen ist das Download-Spiel **BS The Legend of Zelda** für Nintendos Super Famicom in Verbindung mit dem Satellaview-Hardware-Add-on. Es handelt sich um eine Art Remake des ersten **The Legend of Zelda** mit veränderten Dungeons. Den Pfeil nach unten gibt's, weil sie nichts wirklich Neues bieten und zudem noch in vier wöchentliche Episoden aufgeteilt waren. Wer die „Ausstrahlung" verpasst hatte, schaute in die Röhre.

⬆ TINGLE-TANGEL

Hier spielt eine Nebenfigur die Hauptrolle. Tingle, der gern eine Fee wäre, muss Rubine sammeln, um einen Turm zu erbauen, der ihn schließlich ins Paradies bringen soll. Das Action-Adventure mit RPG- und Wirtschaftselementen bietet eine große Welt mit drei Kontinenten und **Zelda**-ähnlichen Dungeons. Trotz international durchschnittlicher Wertungen finden wir: Ein so kreatives Spiel mit einem so unbeliebten Star zu machen, verdient Respekt.

⬇ LIVE-CHAOS

Auweia: **BS The Legend of Zelda: Triforce of the Gods** und **BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets** konnten nur zu einem bestimmten Zeitpunkt für genau eine Stunde gespielt werden. Die Tatsache, dass nicht nur die Zwischensequenzen über Sprachausgabe verfügten, sondern die ganze Zeit über ein Erzähler zu hören war, der Tipps und Warnungen von sich gab, sorgte für ein chaotisches Spielerlebnis. Die Titel kennt heute zu Recht niemand mehr.

Wer ist hier der Boss? Colonel Scott O'Connor, der „Kabuki Fighter", lässt nichts anbrennen.

KABUKI QUANTUM FIGHTER

NES Das Haar ist mächtiger als das Schwert.

Merkwürdigerweise werden oft die Spiele mit den originellsten Ideen von der zahlenden Kundschaft am wenigsten gewürdigt. So auch bei **Kabuki Quantum Fighter** von 1990, einem eher wenig bekannten Action-Platformer vom Entwickler Human Entertainment. Im Jahre 2056 ist der Verteidigungscomputer der Erde von einem Virus befallen. Als Colonel Scott O'Connor lässt der Spieler seinen Geist in reine Daten verwandeln und in den Computer einspeisen, um gegen den Virus zu kämpfen. Schon recht originell. Noch origineller: Scotts virtuelles Ebenbild entspricht dem eines traditionellen japanischen Kabuki-Tänzers – weil seine Vorfahren solche waren. Im Kimono und mit langen, roten Haaren hüpft, schwingt und schlägt er sich durch bizarre Welten, in denen der Bug seine Spuren hinterlassen hat: Die Hintergründe haben eine gruselige, lebendige Anmutung und die Gegner sind die „Metastasen" des Virus. Mit euren Haaren als Nahkampfwaffe und Computerchips als Munition dringt ihr schließlich zum Kern des Virus vor und bewahrt die Erde vor der außerirdischen Vernichtung. ■

Thomas meint: *„**Kabuki Quantum Fighter** ist zu Unrecht in Vergessenheit geraten. Das Spiel ist auch nach heutigen Maßstäben rundum gelungen und in Würde gealtert. Die Grafik ist für NES-Verhältnisse aufwendig, und zusammen mit der tollen Musik (die ich heute noch im Ohr habe) ergibt sich eine unheimlich dichte Atmosphäre. Einer der größten Pluspunkte ist die gute, da sehr präzise Steuerung. Dieses Abenteuer ist definitiv ein Wunschkandidat für die Virtual Console."*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text I Christoph Kraus

Welche Konsole war noch kurzlebiger als der Virtual Boy? Ganz klar: das Pokémon mini!

DAS POKÉMON MINI

Als das Pokémon mini im März 2002 als drittes Glied neben Nintendo 64 und Game Boy Advance veröffentlicht wurde, war der Monster-Hype schon wieder stark am Abklingen. Das Gerät floppte. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir alle Spiele für die kurzlebige Hosentaschenkonsole.

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance
N-ZONE 12/12	**Das Pokémon mini**
N-ZONE 01/13	Der GameCube

ALLE MINIS IM ÜBERBLICK

POKÉMON PARTY MINI

Wer sich die Pokémon-mini-Konsole gekauft hat (was allerdings nicht allzu viele taten), der bekam diese Minispielsammlung gleich mit dazu. Die meisten der darin enthaltenen Disziplinen sind simple Reaktionstests, das Gameplay hat man rasch durchschaut. Kostprobe gefällig? Bei **Pikachu's Rocket Start** nehmt ihr an einem Wettlauf teil. Die Spielregeln: Wer zuerst die Ziellinie passiert, gewinnt. Ihr müsst dabei ausschließlich bei der Einblendung „Los!" eine bestimmte Taste drücken. Allzu anspruchsvoll ist das nicht, oder?!

SPIELSPASS: ●○○

SELTENHEIT: ○○○

POKÉMON PINBALL MINI

Angesichts der Form eines Pokéballs ist es durchaus naheliegend, Digda und Co. wie Flipperkugeln durch diverse Levels zu schleudern. Das Ergebnis ist durchaus respektabel. Zwar kann dieses Modul mit den deutlich besser inszenierten Spielen **Pokémon Pinball** (Game Boy) und **Pokémon Pinball Rubin & Saphir** (Game Boy Advance) nicht mithalten. Doch als lustiger Zeitvertreib ist die XS-Version zweifellos eine gute Wahl – und neben **Pokémon Tetris mini** ein echter Geheimtipp fürs Pokémon mini.

SPIELSPASS: ●●○

SELTENHEIT: ●○○

POKÉMON ZANY CARDS

Dieses Pokémon-mini-Modul beherbergt diverse Kartenspiele, gespielt werden diese entweder alleine oder mit mehreren Leuten über den Infrarot-Anschluss, der sich direkt im Gehäuse der Konsole befindet. Doch Vorsicht: Das Spiel deckt die Schwächen des Mini-Handhelds schonungslos auf, denn bei der Übersicht hapert es gewaltig. Zudem werden viel zu häufig bildschirmfüllende Animationen gezeigt, etwa wenn man eine bestimmte Karte gezogen hat. Dennoch handelt es sich um ein grundsolides Spiel.

SPIELSPASS: ●○○

SELTENHEIT: ●○○

FREUD UND LEID

Was hat das Pokémon mini auf dem Kasten? Was sind die Schwächen der Konsole? N-ZONE äußert Kritik, lobt das kompakte Hosentaschengerät aber auch.

⬇ WINZLING

Dass es das Pokémon mini nicht mit dem „großen" Game Boy Color aufnehmen kann, geschweige denn mit dessen Nachfolger, dem Game Boy Advance, ist nur logisch. Doch ein Makel der Pokémon-mini-Konsole wiegt ganz besonders schwer: die Tatsache, dass der Bildschirm so winzig ist. So ist es oftmals äußerst mühsam, überhaupt etwas zu erkennen. Selbst einfachen Karten- und Knobelspielen wie **Pokémon Puzzle Collection** oder **Pokémon Zany Cards** fehlt es bisweilen an Übersicht. Für Leute mit Sehschwäche ist das Pokémon mini definitiv nix.

⬇ SCHWACHES DING

Die miese Hardware-Leistung macht es schwer, das Pokémon mini als ernst zu nehmende Spielkonsole zu betrachten. Doch letztlich muss sich die Konsole genau an diesem Anspruch messen lassen. Denn die Spiele kosteten bei ihrer Markteinführung immerhin satte 20 Euro – das ist nicht gerade wenig, wenn man bedenkt, wie anspruchslos der Großteil von ihnen war. An einem herkömmlichen Spiel – etwa **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**, das sogar zwei Jahre früher herausgebracht wurde – hatte man schließlich deutlich länger seinen Spaß!

⬆ AUFSTEHEN!

Ihr kommt morgens immer schlecht aus dem Bett? Das Aufstehen fällt euch schwer, weil ihr den Wecker im Tiefschlaf überhört? Dann probiert es doch mal mit dem Pokémon mini! Die Minikonsole verfügt nicht nur über eine Uhr-, sondern auch über eine Alarmfunktion. Angesichts des grellen Tons ist es nahezu unmöglich, noch zu verschlafen! Wer einen kompakten Wecker fürs Reisegepäck sucht, ist mit dem Pokémon mini bestens bedient.

⬆ IMMER MIT DABEI

Welche Konsole würdet ihr wohl am ehesten mit euch herumtragen, ohne dass eure Tasche aus allen Nähten platzt? Das Pokémon mini wäre eine ausgezeichnete Wahl – schließlich ist das Gerät kompakt bis zum Gehtnichtmehr und so klitzeklein, dass es selbst in eine Hosentasche passt. Und wer noch zwei, drei Spiele mitnehmen möchte, der kann diese problemlos im Münzfach seines Geldbeutels aufbewahren.

Die Spiele kosteten damals satte 20 Euro – angesichts der oftmals geringen Spieltiefe nicht gerade ein günstiges Vergnügen.

POKÉMON TETRIS

Wer dieses seltene Pokémon-mini-Modul sein Eigen nennt, der darf sich glücklich schätzen. Denn **Pokémon Tetris** ist derart selten, dass Sammler hohe Summen dafür bezahlen. Das Knobelspiel ist nur in einer extrem geringen Stückzahl in den Handel gelangt – aber dafür mit deutscher Verpackung und Anleitung. Wer zufällig eines entdeckt, etwa auf den Wühltischen von Spielehändlern: nicht lange fackeln – mitnehmen! Es handelt sich übrigens auch spielerisch um das mit Abstand beste Spiel für die kompakte Pokémon-mini-Konsole. Für ein originalverpacktes Exemplar zahlt man heute etwa 100 Euro.

SPIELSPASS: ●●●

SELTENHEIT: ●●●

POKÉMON PUZZLE COLLECTION

80 simple Rätseleinlagen befinden sich auf dem Modul dieser Minispielsammlung. Wer eine Aufgabe geschafft hat, der schaltet im sogenannten Minidex jeweils ein Pokémon frei. Die Bandbreite reicht von einfachen Schieberätseln, in denen ihr gefangene Pokémon befreien müsst, indem ihr Gänge wie in einem Labyrinth freilegt, bis hin zu Schatten-Puzzles. Dort kommt es darauf an, ein vorgegebenes Muster mit den passenden Symbolen zu versehen, damit die Fläche vollständig ausgefüllt ist. Eine amüsante Knobelei!

SPIELSPASS: ●●●

SELTENHEIT: ●●●

IM VERGLEICH

POKÉMON MINI (2001)

Prozessor:	8 Bit
Taktfrequenz:	4 MHz
Modulgröße:	512 KB
Bildschirm:	96 x 64 Pixel
Größe:	74 x 58 x 23 mm
Gewicht:	70 Gramm
Energiebedarf:	Drei AAA-Batterien

GAME BOY (1989)

Prozessor:	8 Bit
Taktfrequenz:	4,19 MHz
Modulgröße:	Bis zu 4 MB
Bildschirm:	160 x 144 Pixel
Größe:	148 x 90 x 32 mm
Gewicht:	320 Gramm
Energiebedarf:	Vier AAA-Batterien

DAS GROSSE ZELDA-RETRO-QUIZ

Text | Christoph Kraus

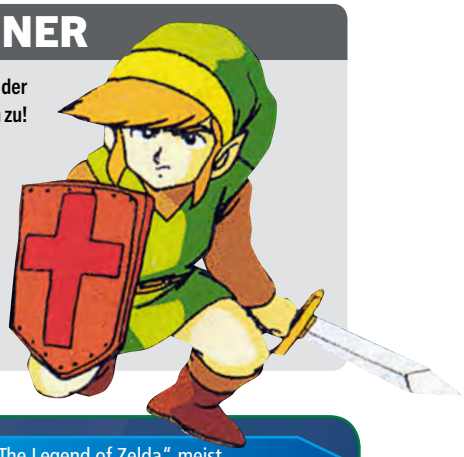
15 Zelda-Episoden, 15 Fragen – und was für welche! Seid ihr ultimative Zelda-Kenner?

Diesen November feiern wir das 26. Jubiläum der **Zelda**-Reihe – aus diesem Anlass verlosen wir sieben exklusive **Ocarina of Time**-Fanpakete, bestehend aus Spiel, Poster, Kugelschreiber, Stickerbogen und Pin. Was ihr dafür tun müsst? Einfach die 15 Fragen, die wir auf dieser Doppelseite abdrucken, korrekt beantworten und die entsprechende Anzahl an Rubinen zusammenzählen. Die Summe nennt ihr uns dann auf einer Postkarte und schickt diese an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort **Zelda**-Retro-Quiz, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth. Alternativ könnt ihr auch unter www.n-zone.de/gewinnspiele teilnehmen. Das Gewinnspiel läuft bis 14. Dezember 2012. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. ■

RUBIN-RECHNER

So ordnet ihr die richtige Antwort der entsprechenden Anzahl an Rubinen zu!

- 1 Rubin
- 2 Rubine
- 100 Rubine
- 200 Rubine



Wer ist seit „The Legend of Zelda" meist mit Schild und Schwert anzutreffen?

- Obe
- Recht
- Unte
- Link

Wodurch besticht das Modul von „Zelda II: The Adventure of Link"?

- Goldenes Gehäuse
- Eingebauter Lüfter
- Kompatibel mit Pokémon mini
- Röstet auch Brötchen

Wie heißt der böse Zauberer in „A Link to the Past"?

- Agahnim
- Gargamel
- Gundel Gaukeley
- Vincent Raven

Welches Item wird in „Link's Awakening" auf dem Game Boy gesucht, in der Neuauflage aber nicht?

- Polohemd
- Bikini
- Winter-Boots
- Lange Unterhose

Die meisten Objekte muss sich Link verdienen – welche bekommt er in „Ocarina of Time" geschenkt?

- Amulett des Lichts & Feen-Okarina
- Wasseramulett & Auge d. Wahrheit
- Schattenamulett & Goldene Schuppe
- Geisteramulett & Eisenstiefel

Um in „Majora's Mask" die Welt zu retten, verbleiben …?

- 2 Tage
- 64 Stunden
- 4.320 Minuten
- 323.680 Sekunden

Für welche Serie ist das Entwicklerstudio von „Oracle of Ages“ bekannt?

- Mega Man
- Batman
- Spider-Man
- Pac-Man

Welche Hexen erwarten euch, wenn ihr in „Oracle of Ages“ das Passwort aus „Oracle of Seasons“ eingebt?

- Ganon und Ghirahim
- Argorok und Armogohma
- Koume und Kotake
- Ahörnchen und Behörnchen

Wer eine exklusive „Zelda“-Disc haben wollte, kaufte sich „The Wind Waker“ – oder …?

- … das „Mario Kart: Double Dash!!“-Pak.
- … eine Memory Card 251.
- … die N-ZONE 06/2003.
- … Twilight Princess.

Welchen Gegenstand gibt es in „The Minish Cap“ nicht?

- Maulwurfs-handschuhe
- Greifenschwingen
- Magischer Krug
- Fernzünder-Bombe

Welchen Link sucht man in „Four Swords Adventures“ vergeblich?

- Den roten
- Den grünen
- Den gelben
- Den lilafarbenen

Die GameCube-Version von „Twilight Princess“ …?

- … kam in Deutschland nie heraus.
- … konnte man bei uns nur online bestellen.
- … enthält einen Tempel weniger.
- … bietet eine spiegelverkehrte Spielwelt.

Welchem dieser Tempel stattete Link in „Phantom Hourglass“ keinen Besuch ab?

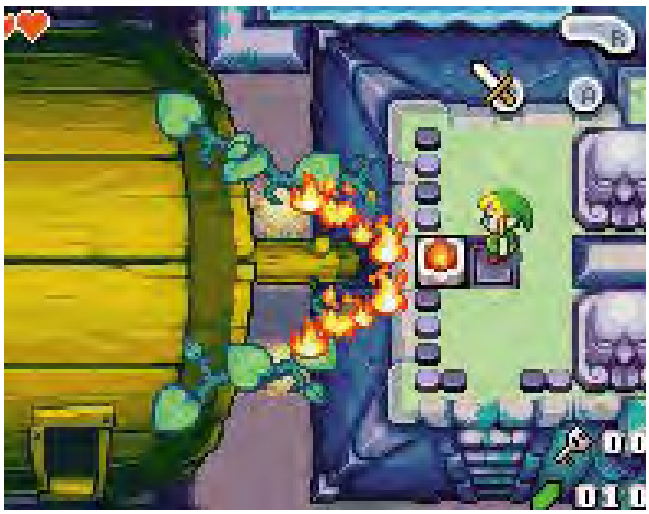
- Tempel des Eisens
- Tempel des Mutes
- Tempel des Windes
- Tempel des Erdelements

Ohngwei, der Anouki aus „Spirit Tracks“, …?

- … mag keine blauen Klamotten.
- … kommt nicht mit Bartträgern klar.
- … will das tollste Geweih haben.
- … gefällt die Farbe Gelb nicht.

Mit welchen Worten endet „The Legend of Zelda: Skyward Sword“?

- „Link … Was wirst du nun tun?“
- „Zelda … Mein Auftrag ist erfüllt!“
- „Wolkenvögel … Jetzt seid ihr frei!“
- „Bado … Lass uns Freunde sein!“



PIXEL-LIEBE – PIXEL-HASS

Text
Thomas Peter

Was haben wir früher an Nintendo-Spielen geliebt und was gehasst? Die 8-Bit-Generation erinnert sich!

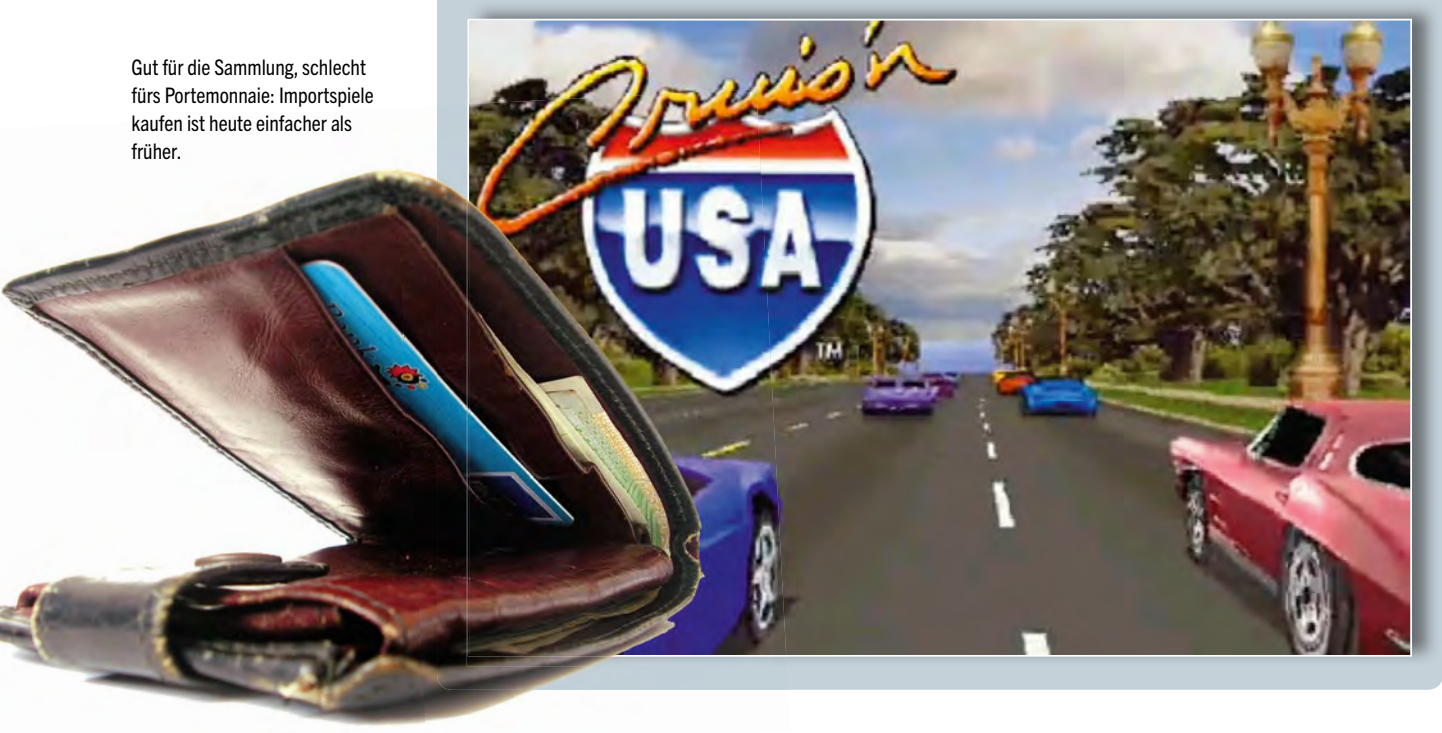
Nur ein Beispiel für viele vollendete Games, die ohne Download-Content und Patches auskamen: **Super Mario World**

PUNKT. AUS. FERTIG!

Es gab Zeiten, da steckte das Internet noch in den Kinderschuhen. Nur äußerst wenige wussten, dass es so etwas überhaupt gibt. Auch wenn wir uns heute kaum vorstellen können, ohne Google, Facebook und Twitter zu leben, hatte die Beschaulichkeit damals auch Vorteile. Spiele, die man im Laden kaufte, waren vollständig: Die Hersteller hatten nicht die Möglichkeit, später noch Bugfixes und Patches per Download nachzureichen oder mit Kostümen für die Spielfigur oder Zusatzepisoden Kasse zu machen. Kaufen, einlegen, durchspielen, fertig – und dabei nichts verpassen. So schön einfach konnte das Leben ohne Internet sein. Paradebeispiel: **Super Mario World** war schon perfekt, als es 1992 in den Handel kam, nicht erst nach 318.457 Patches.

IMPORTIEREN – FRÜHER UND HEUTE

Es ist ja nicht so, dass wir früher hinterm Mond gelebt hätten. In Fachzeitschriften wie der N-ZONE wurde darüber berichtet, wenn es z. B. in Japan Spiele gab, die in Europa (noch) nicht erschienen waren. Wenn man Glück hatte, fand man im selben Heft auch noch eine Werbeanzeige eines Importeurs, bei dem man anrufen und bestellen konnte. Doch Importe kosteten oft ein Vermögen. N-ZONE-Leser Sven Zöllner erinnert sich: Selbst drittklassige Titel wie **Cruis'n USA** wurden für mehr als 200 Mark angeboten! Im Vergleich dazu ist es heute doch ungleich bequemer (und teilweise billiger). Weil die Welt dank Internet ein globales Dorf geworden ist, lassen sich Spiele aus fernen Ländern mit einer Kreditkarte und wenigen Mausklicks bestellen, auch wenn Nintendo das am liebsten verbieten würde.



Gut für die Sammlung, schlecht fürs Portemonnaie: Importspiele kaufen ist heute einfacher als früher.

FAST SCHON 3D

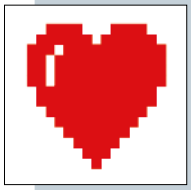
Man kann geteilter Meinung darüber sein, ob heute wirklich alle Spiele in 3D gehalten sein müssen. Aber für ein Genre ist die polygonale Grafik unverzichtbar: für Rennsimulationen. Bevor man eine Cockpit-Perspektive simuliert, indem man vor starrem Hintergrund eine Straße als Zeichentrickfilm ablaufen lässt, hätte man es besser ganz gelassen. Beispielsweise hatte **F-1 Race** für den Game Boy nichts mit der echten Formel 1 zu tun. Das Beste an dem Spiel war der mitgelieferte Vierspieleradapter. Erst mit **F-Zero** auf dem Super Nintendo brach die Zeit der richtigen Rennsimulationen an. Heute können Sebastian-Vettel-Fans ihrem Idol auf bis zum letzten Grashalm realistisch nachgebauten Originalrennstrecken nacheifern.

F-1 Race hatte keine echten Rennstrecken, sondern nur eine Abfolge von Kurven.

PAPPE-RLAPAPP

Im Grunde waren die Pappkartons, in denen alle Spiele vom NES bis zum N64 ausgeliefert wurden, nicht besser oder schlechter als die heutigen Plastikhüllen. Aber einen Nachteil hatten sie: Sie gingen unheimlich leicht kaputt. Viele Kinder haben sich keine großen Gedanken über die Hüllen gemacht und sie zum Beispiel an Freunde verliehen. Oft gingen sie verloren, weil sie zur Aufbewahrung des Spiels nicht erforderlich waren, aber das Mindeste waren Knicke im Karton und abgestoßene Ecken. Als Konsequenz finden Sammler heute auf Flohmärkten und bei Ebay nur wenige Spiele mit gut erhaltener Verpackung. Und wenn es doch mal welche mit Originalverpackung gibt, sind sie sehr teuer.

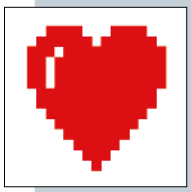
QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT



Nintendo-DS-Hüllen sind genauso groß wie die Game-Boy-Kartons von früher. Wer heute seine Spiele sicher verwahren will, muss entweder die komplette Verpackung mitschleppen oder teures Zubehör kaufen. Früher war Nintendo da deutlich kulanter. Bis 1998 wurde jedes Game-Boy-Spiel mitsamt einer stabilen Plastikhülle ausgeliefert. Selbst wenn der Karton verloren ging – das Spiel hatte seinen sicheren Platz. (Annähernd) Quadratisch, praktisch, gut und stapelbar, das war das GB-Spieleetui. Mit dem Start des Game Boy Color verschwand es aber aus dem Lieferumfang. Man konnte es zwar

bei Nintendos Konsumenten-Hotline nachbestellen, aber das war selbst beinharten Fans zu umständlich.

SOFA STATT WLAN



Auch eine Folge des Internets: Multiplayer-Partien finden zunehmend online statt. Seit jede Konsole über WLAN oder 3G verfügt, spielt man immer öfter gegen fremde Menschen in aller Welt. Es ist zwar schön, zu jeder Tages- und Nachtzeit Mitstreiter zu finden, aber was ist das für ein Spielerlebnis im Vergleich dazu, mit echten Freunden im selben Raum zu sitzen und am Splitscreen zu zocken? Emotionen und Reaktionen hautnah mitzuerleben, sich abzuklatschen oder miteinander an-

zustoßen – unbezahlbar! Wer je in geselliger Runde **Street Fighter II** oder **Super Bomberman** gespielt hat, kann das nachfühlen.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

MEGA MAN

Virtual Console – Tipps zur Strategie

Jeder Robotermeister ist besonders anfällig für eine bestimmte Waffe eines seiner Kollegen. Wir verraten euch, in welcher Reihenfolge man die Stages am besten absolvieren sollte.

1. **GUTSMAN-STAGE**
2. **CUTMAN-STAGE**
3. **ELECMAN-STAGE***
4. **ICEMAN-STAGE**
5. **FIREMAN-STAGE**
6. **BOMBMAN-STAGE**

*In der Elecman-Stage müsst ihr den Magnet Beam einsammeln. Benutzt dazu die Waffe von Gutsman!

Benutzt für die Endgegner in Dr. Wily's Castle folgende Waffen:

Abschnitt 1: Elecman
Abschnitt 2: Elecman
Abschnitt 3: zuerst Standardwaffe, dann Gutsman
Dr. Wily: zuerst Fireman, dann Elecman

NBA 2K13

Wii – Cheats und Belohnungen

Ihr könntet stärkere Spieler gebrauchen oder wollt einmal mit dem traditionellen blau-weiß-roten Spielball der vergangenen American Basketball Association (ABA) spielen? Gebt dazu einfach im Code-Menü folgende Wörter ein:

+5 Dunking-Ability für den Karriere-Modus: **„TAKE YOU DOWN"**
+3 Ball-Handling für den Karriere-Modus: **„spriteeffect"**
Under Armour Tourch-Schuh: **„underarmour"**
ABA-Ball: **„payrespect"**
Under Armour-Spine-Bionic-Schuh: Schließe das Trainingscamp erfolgreich ab!

METROID OTHER M

Wii – Retro-Tipp: Freischaltbares

Die Ära der Wii geht zu Ende und viele Klassiker sind inzwischen zu Schnäppchenpreisen erhältlich. Aus diesem Anlass graben wir noch einmal die besten Tipps & Tricks für einige dieser Spiele aus. Heute: **Metroid Other M**, das bei Amazon nur noch 5,99 Euro kostet.

Hard-Modus freischalten
Spielt das Spiel mit 100 % der Items durch!

Theater-Modus freischalten
Spielt das Spiel einmal komplett durch!

Theater-Modus – Kapitel 1-26 freischalten
Besiegt den letzten Boss des Spiels!

Theater-Modus – Kapitel 27-30 freischalten
Spielt das Spiel komplett durch!

Galerie freischalten
Spielt das Spiel einmal komplett durch!

Galerie – Seiten 1-4 freischalten
Besiegt den letzten Boss im Spiel!

Galerie – Seiten 5-7
Spielt das Spiel komplett durch!

Galerie – Seite 8
Spielt das Spiel mit 100 % der Items durch!

Alternative Musik im Titelbildschirm
Besiegt den geheimen Endgegner, um im Menü eine andere Musik zu hören!

So schaltet ihr das geheime Ende frei!
Nachdem ihr den finalen Endgegner besiegt habt, ist noch lange nicht Schluss mit **Other M**! Südlich des Hauptaufzugs könnt ihr einen weiteren geheimen Boss entdecken, der Fans der **Metroid**-Serie bekannt vorkommen dürfte. Mehr möchten wir nicht verraten … Besiegt auch diesen Gegner, um den geheimen Abspann des Action-Krachers zu sehen!

RAYMAN ORIGINS

3DS – Verkleidungen

In Ubisofts Multiplattform-Titel könnt ihr diverse Bonus-Kostüme freischalten. Eine nette, kleine Motivationshilfe. Alles, was ihr dafür tun müsst, ist, folgende Mengen an Electoons zu sammeln.

ANZAHL	BELOHNUNG
5 Electoons	2. Rayman-Kostüm in Blau
7 Electoond	2. Globox-Kostüm in Rot
15 Electoons	3. Kleinling-Kostüm Rayman-Verkleidung
35 Electoons	4. Kleinling-Kostüm Globox-Verkleidung
55 Electoons	5. Kleinling-Kostüm weiblicher Kleinling
60 Electoons	6. Kleinling-Kostüm Zauberergewand
70 Electoons	7. Kleinling-Kostüm König der Kleinlinge
75 Electoons	8. Kleinling-Kostüm Ninja-Verkleidung
95 Electoons	9. Kleinling-Kostüm King of Rock
110 Electoons	10. Kleinling-Kostüm Zombie-Kleinling
220 Electoons	3. Rayman-Kostüm „Anti"-Rayman
246 Electoons	3. Globox-Kostüm Zombie Globox

POKéMON SCHWARZE/WEISSE EDITION 2

DS – Liste der Endgegner und der von ihnen eingesetzten Pokémon

Nur wer seine Gegner kennt, kann sich auf sie einstellen. Wir verraten euch, wer oder was euch beim Kampf gegen die Top 4 und den Champion erwartet. Jeder dieser Pokémon-Meister hat sich auf eine bestimmte Elementarklasse spezialisiert. Wenn ihr bis hierher gekommen seid, wisst ihr, welche Typen gegen Geist, Unlicht, Psycho und Co. am stärksten sind, und könnt euer Team entsprechend zusammenstellen. Viel Erfolg!

ANISSA SETZT EIN:
Echnatoll, Level 56 (Geist)
Skelabra, Level 58 (Geist/Feuer)
Golgantes, Level 56 (Boden/Geist)
Driizepeli, Level 56 (Geist/Flug)

ASTOR SETZT EIN:
Kleoparda, Level 56 (Unlicht)
Rabigator, Level 56 (Boden/Unlicht)
Irokex, Level 56 (Unlicht/Kampf)
Caesurio, Level 58 (Unlicht/Stahl)

CHAMP LILIA SETZT EIN:
Trikephalo, Level 57 (Unlicht/Drache)
Lapras, Level 57 (Wasser/Eis)
Stollos, Level 57 (Stahl/Gestein)
Shardrago, Level 57 (Drache)
Aeropterix, Level 57 (Gestein/Flug)
Maxax, Level 59 (Drache)

EUGEN SETZT EIN:
Jiutesto, Level 56 (Kampf)
Meistagrif, Level 58 (Kampf)
Wie-Shu, Level 56 (Kampf)
Karadonis, Level 56 (Kampf)

KATTLEA SETZT EIN:
Somnivora, Level 56 (Psycho)
Zytomega, Level 56 (Psycho)
Morbitesse, Level 58 (Psycho)
Symvolara, Level 56 (Psycho/Flug)

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Text | Thomas Peter

Die Jagd nach dem Maskierten Gentleman geht weiter: Hier kommen die Lösungen für die restlichen 60 Rätsel.

RÄTSEL #76: KISTENSCHACHTELEI
Wenn man die Kisten mit den offenen Seiten aneinanderlegt, passen zwölf Päckchen hinein.

RÄTSEL #77: TOURIS IN NOT
Dies ist ein einfaches Puzzle. Orientiert euch an den schrägen Linien.

RÄTSEL #78: KRAMKISTENCLOWNS
Der Ball ist in der gelben Kiste.

RÄTSEL #79: LADENVIELFALT
A ist Cafébesitzerin, B hat den Lebensmittelladen, C gehört die Buchhandlung, D der Tortenladen und E ist Eigentümer der Bäckerei.

RÄTSEL #80: TRÄGERDUO 2
Wenn man beide Koffer in die Mitte zwischen den beiden Trägern stapelt, tragen beide 20 kg.

RÄTSEL #81: KÖNIG ARTUS' KLINGE
Da das Spiel unbemaltes Glas als eine „Farbe" ansieht, braucht man nur noch drei zusätzliche Farben.

RÄTSEL #82: FARBIGES KLEBEBAND
Klebt zuerst das blaue Klebeband auf, dann das rote, dann das orangene. Als Viertes das grüne, als Fünftes das rosane und zuletzt das gelbe. Achtet darauf, dass alle Streifen seitenverkehrt anzubringen sind.

RÄTSEL #83: SCHEIBENSCHÄTZEN
Ring A ist 9 Punkte wert, Ring B 7 Punkte, Ring C 5 Punkte und Ring D 4 Punkte.

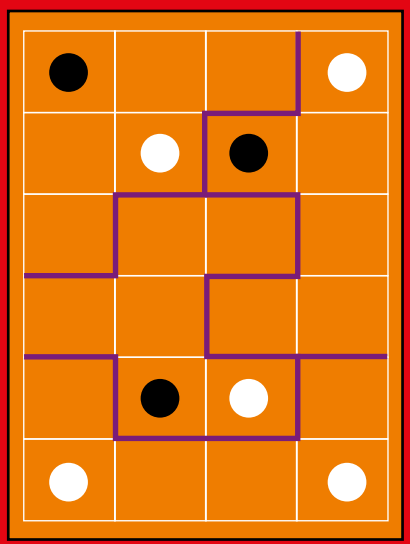
RÄTSEL #84: ZITRUSREKLAME
Eines der Segmente bewegt sich jeweils um 2 Felder im Uhrzeigersinn weiter, das andere um 4 Felder gegen den Uhrzeigersinn. Im oberen Kreis ist daher nur das 2. Feld unterhalb von „9 Uhr" erleuchtet.

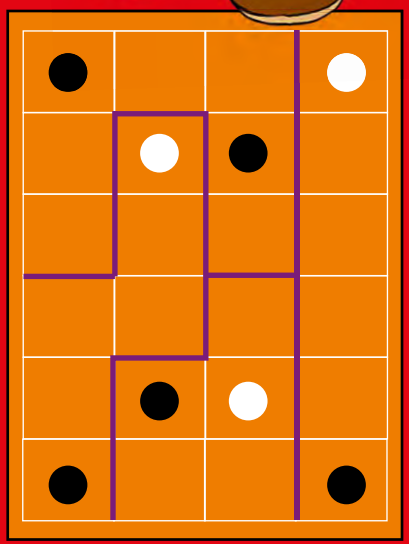
RÄTSEL #85: BANDITENZAHLEN
Der Automat zeigt nacheinander die Daten der letzten Tage jedes Monats an, also zuerst 3107, dann 3108, dann 3009 und so weiter.

RÄTSEL #86: IM KASINO
Man braucht lediglich die Karte mit der 7 umzudrehen.

RÄTSEL #87: PFERDCHENFLIESEN
Am besten beginnt man mit der Fliese links in der Mitte und dreht das orangene Vorderteil nach unten. Dann passt man gegen den Uhrzeigersinn alle anderen Fliesen nacheinander an. Die mittlere kommt zum Schluss.

RÄTSEL # 94





RÄTSEL #88: PFEILESTAPEL
Pfeil C fehlt.

RÄTSEL #89: KÜRBISKARUSSELL
Nur bei Gondel B sind die farbigen Sitzflächen im Inneren anders angeordnet.

RÄTSEL #90: KABELREPARATUR
Für dieses Rätsel braucht man mindestens 18 Züge. Beginne mit dem Kabelstück und schiebe dann alle Teile im Uhrzeigersinn weiter, bis das Kabelstück unten angekommen ist.

RÄTSEL #91: TOTEMTÜCKEN
Die Pfeile sind nur zur Verwirrung. Haut einfach unten links auf die Bodenplatte, damit sie abbricht und alle Teile in die richtige Position rutschen.

RÄTSEL #92: HÖHLENKUNST
Es sind insgesamt zehn Bullen.

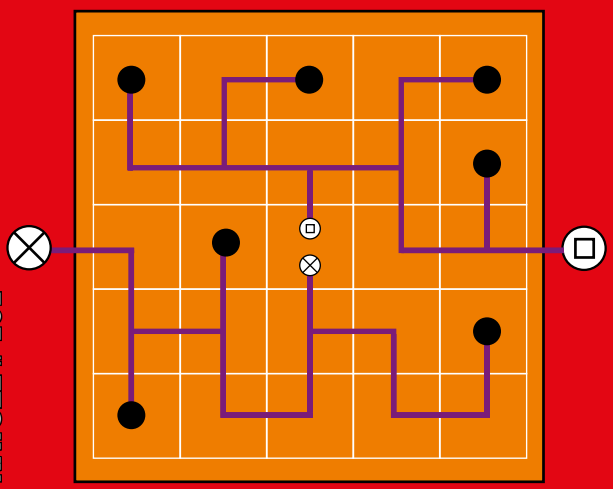
RÄTSEL #93: DIE MUMIEN KOMMEN!
Bringt euch erst mal in Sicherheit und probiert dann ein bisschen herum.

RÄTSEL #94: TRICKREICHER KOFFER
Ihr müsst keinen einzigen Stein drehen. Die Lösung sieht so aus wie im Bild auf Seite 84 gezeigt.

RÄTSEL #95: SCHLANGENSCHLÜSSEL
Es ist Schlüssel C.

RÄTSEL #96: SPINNENSCHACHT
Hershel steht nur auf Faden A sicher.

RÄTSEL # 101



RÄTSEL #97: NEIGEWEGE
1. Neige den 3DS nach vorne und bewege dann Hershel nach rechts.
2. Neige den 3DS nach hinten.
3. Neige den 3DS nach links.
4. Neige den 3DS nach hinten.
5. Jetzt kannst du unbesorgt den letzten Stein von links unten durch das Labyrinth nach rechts oben bewegen.

RÄTSEL #98: DAS WASSER WEISS ES!
Man braucht nur die Schnüre mit den Metallkugeln, da diese im Wasser versinken. Wenn man die Schnüre der Länge nach sortiert, kommt man auf die Lösung 9594.

RÄTSEL #99: HÖHLENKUNST 2
Es sind elf Hirsche.

RÄTSEL #100: DAS LETZTE TOR
Die Symbole in der Reihe zeigen an, an welchen Seiten der gesuchte Stein von anderen Steinen umgeben ist. Wenn man die Steine wie oben durchnummeriert, lautet die Lösung: 96531.

RÄTSEL #101: MUSIK MUSS SEIN
Die richtige Lösung haben wir für euch auf Seite 85 (oben) veranschaulicht.

RÄTSEL # 100

RÄTSEL #102: WÜRFELKRAN

Die oberen Würfel (die später unten liegen) müssen beide die 6 anzeigen, die unteren (die später oben liegen) beide die 5.

RÄTSEL #103: RAUS AUS DEM BILD!

Ausgeschimpft werden die Personen A, C, D, F und G.

RÄTSEL #104: SEITENZAHLENSUCHE

Wenn man das Blatt zusammenfaltet, ergeben die Symbole auf dem letzten Stück zusammen mit denen auf dem Buchdeckel die Seitenzahl 735.

RÄTSEL #105: ESSENSRAD

B kommt nur auf 7 Punkte und muss das Mittagessen bezahlen.

RÄTSEL #106: WÜRFELWIRRWEGE

Die richtige Lösung haben wir für euch auf Seite 86 (oben) veranschaulicht.

RÄTSEL #107: PIZZAPATZER 3

Drehe die Stücke auf 4 Uhr, 7 Uhr, 10 Uhr und 11 Uhr.

RÄTSEL #108: KURIOSE KUGELBOXEN

Die Zahlen geben an, um wie viele Kugeln der Ball weitergeschickt wird, die Symbole, in welche Richtung.

RÄTSEL #109: DREIECKSFISCH

Der Schnitt muss wie in der Grafik angesetzt werden:
Die richtige Lösung haben wir für euch auf Seite 86 (unten) veranschaulicht.

RÄTSEL #110: KNAUSER IM URLAUB

In die Hütten B und D passen jeweils alle Schlafsäcke, aber B ist preiswerter als D.

RÄTSEL #111: URLAUBSFOTOS

B schreibt an C.

RÄTSEL #112: FLIESENKÜKEN

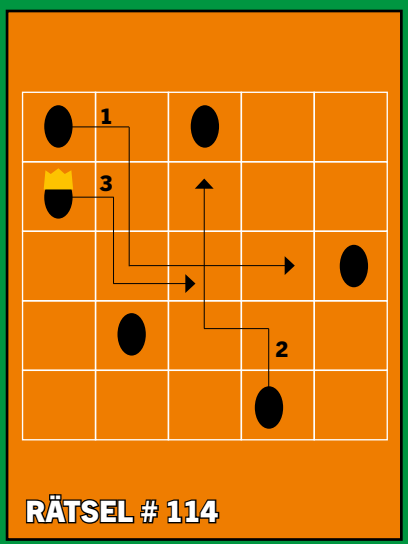
Hier hilft nur rumprobieren. Beginne am besten mit Schnabel und Füßen, dann die vordere Seite, dann den Bürzel.

RÄTSEL #113: PECH IM SPIEL

A gehört Stapel 4.
B gehört Stapel 3.
C gehört Stapel 5.
D gehört Stapel 2.
E gehört Stapel 6.
F gehört Stapel 1.

RÄTSEL #114: EISIGER KAISER

Bewege die Pinguine wie auf der Grafik:



RÄTSEL #115: BANDITENZAHLEN 2

Mit jedem Versuch steigt die erste Ziffer um 4, die zweite um 3, die dritte um 2 und die vierte um 1. Nach dem ersten Drehen lautet die Zahl demzufolge 0505.

RÄTSEL #116: RIESENRATEREI

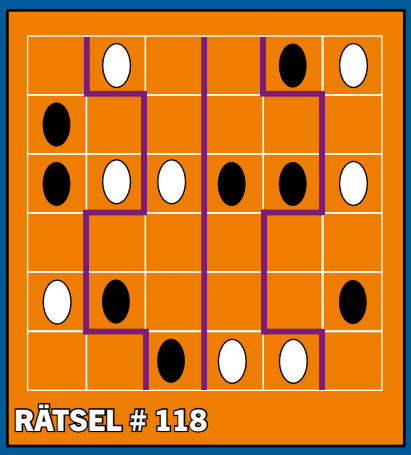
Die Buchstaben stehen für die Planeten des Sonnensystems. In der Mitte fehlt also das „S“, wie „Sonne“.

RÄTSEL #117: KARUSSELSPASS

Nach 15 Sekunden blickt das Mädchen nach Süden.

RÄTSEL #118: SCHACHBRETTSCHNITT 3

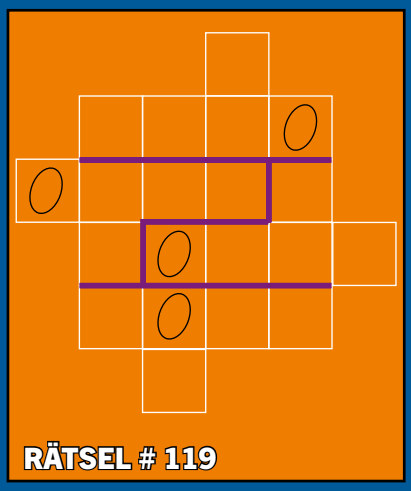
Schneide das Brett wie auf der Abbildung:



RÄTSEL # 118

RÄTSEL #119: TEIL DIE TAFEL!

Teile die Tafel wie in der Grafik:



RÄTSEL # 119

RÄTSEL #120: CLOWNWICKEL 2

Auch hier hilft nur ausprobieren.

RÄTSEL #121: MITTEN INS ROTE

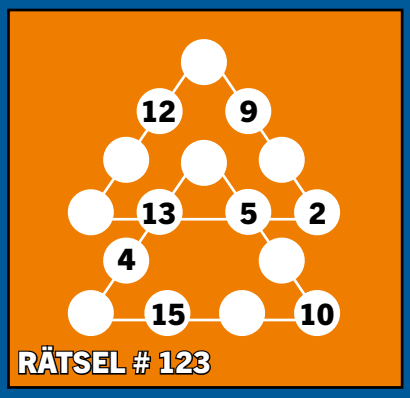
Es war B, der die 50 getroffen hat.

RÄTSEL #122: KATZENSOLITÄR 3

Ziehe zunächst das mittlere weiße Kätzchen nach schräg oben. Springe dann mit diesem weiter, bis nur noch fünf Kätzchen um Blacky herum sitzen. Erledige den Rest mit Blacky.

RÄTSEL #123: MURMELSUMMEN

Die fehlenden Murmeln gehören an folgende Stellen:



RÄTSEL # 123

RÄTSEL #124: SUCHPLAKAT 2

Plakat C ist das richtige.

RÄTSEL #125: DREIFARBENSTÜHLE

Die Stühle formen Symbole für den jeweiligen Beruf. Auf Gelb (Hemd) sitzen die Schneider, auf Blau (Weilasche) sitzen die Winzer und auf Rot (Stuhl) die Schreiner.

RÄTSEL #126: FINDE DIE 4!

Mit den Plättchen von D lässt sich eine „4“ formen.

RÄTSEL #127: KLINGENTRIO

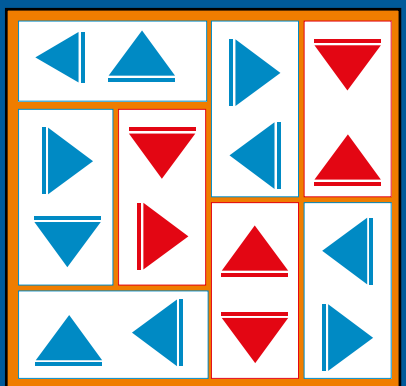
Schwert A ist das Karo-Ass. Der Querschnitt der Klinge und die Parierstange sehen von vorne aus wie ebenjene Spielkarte.

RÄTSEL #128: DER WEG DER KUTSCHE

Die chronologische Reihenfolge der Fotos ist A, D, C, B. Am Sonnenstand lässt sich ablesen, dass die Kutsche in Richtung Süden fährt.

RÄTSEL #129: DURCHGANGSZIMMER

Der große Speisesaal mit dem langen Tisch kommt immer an 7. Stelle dran.



RÄTSEL # 134

RÄTSEL #130: FEUER, WASSER, HOLZ

Spieler C beklagt sich.

RÄTSEL #131: KLEINODSCHLOSS

Der Stein links außen ist der einzige, der auf keinen anderen Stein zeigt.

RÄTSEL #132: THEATERSPITZEL

Die vier Polizisten gehören auf D, E, F und G.

RÄTSEL #133: AUF ZUR RETTUNG!

Um zu Luke zu gelangen, muss Layton an den Punkten B, E, J und L abspringen.

RÄTSEL #134: PFEILESIEGEL

Füge die blauen Steinplatten wie auf der Abbildung ein:

#RÄTSEL #135: MYSTISCHE SÄULEN

Drehe die Säulen in 4 Schritten:
1.Linke und rechte Säule (Schalter oben links)
2.Obere und rechte Säule (Schalter oben)
3.Untere und linke Säule (Schalter links)
4.Noch einmal die linke und rechte Säule (Schalter oben links)
Man kann die Reihenfolge natürlich auch verändern, solange Schritt 1 und 4 nicht direkt aufeinanderfolgen.

NINTENDO IST [SCHON WIEDER] ÜBERALL!

Wir präsentieren erneut lustige Fundstücke aus der Nintendo-Welt!

Julian Pitzer schlemmt gerne bei seinem Lieblingsitaliener im Saarbrückener Stadtteil St. Arnual. Das allein wäre jedoch allenfalls eine belanglose Randnotiz, wenn er dort nicht eine kuriose Entdeckung gemacht hätte. Julian zu N-ZONE: „Das Motiv sieht dem Original aus **Super Mario World** wie aus dem Gesicht geschnitten, oder?“ Das zeigt halt mal wieder, dass Nintendo auch im kleinsten Bundesland Deutschlands eine neue Heimat gefunden hat.

Hier sehen wir das künstlerisch wertvolle Motiv aus der Nähe. Ganz schön gelungen, findet ihr nicht?

Das gefällt uns: Jedes der vier Räder ist nach dem Look eines typischen Mario-Pilzes gestaltet. Da war der Künstler, der an der Verzierung dieses Gefährts beteiligt war, ordentlich kreativ. So muss das sein!

Tobias Seitz hat in seiner Nachbarschaft einen äußerst stilvoll gestalteten VW-Bus entdeckt. Das müssen wir euch aber vermutlich nicht näher erläutern – schließlich seht ihr es selbst. Wir mutmaßen: Der Fahrzeuglenker ist großer Nintendo-Fan, und das schon seit mehr als 25 Jahren.

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner formidablen Leistungsbilanz beim FC Bayern München – ein Mii von Uli Hoeneß gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des Fußball- und Wurstfabrik-Managers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 02. Dezember 2012.

Mii

Markus L.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Markus Lanz zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Niklas Otten als recht gelungen (wenn auch nicht unbedingt so originalgetreu). Für alle, die das Mii des **Wetten, dass ..?**-Gastgebers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr vor einer hölzernen Haustür steht. Darauf musste unbedingt ein Briefkasten zu sehen sein, in dem ein Frühstücksbrett steckt (in Anlehnung an das so ähnlich aussehende Wii U GamePad). Darüber hinaus musstet ihr einen roten Pullover unter einem blauen Arbeitskittel tragen. Wir gratulieren Nico Pfeiffer, Robin Winopal, Deniz Sander, Tim Steinmetz, Marco Rechberger, Lukas Kloibhofer und Andreas Steffmann zur erfolgreich erfüllten Wette. Drei Leser wurden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und freuen sich auf ein kleines Überraschungspaket. Herzlichen Glückwunsch!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Thomas im letzten Monat irrte, musste er ein ekliges Schaumzuckerbonbon mit allerhand Konservierungsstoffen vertilgen.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Praktikant Thomas wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem man einen VHS-Recorder im Hintergrund erkennt.**
2. **In eurer linken Hand befindet sich ein Telefon mit Wählscheibe.**
3. **Außerdem müsst ihr – nach all diesen veralteten Geräten – die nagelneue Wii U in der rechten Hand halten.**

Falls er sich irrt und drei Leser die Aufgaben schaffen, verpflichtet er sich, ein T-Shirt mit dem Aufruck „Ich bin der größte Pokémon-Fan“ zu tragen – auch mit geöffneter Jacke in der U-Bahn auf dem Weg ins Büro.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 02. Dezember 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Jana Deinet die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Mario in dieser Szene aus New Super Mario Bros. U? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 02. Dezember 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS DUELL IHRES LEBENS

Im letzten Monat kämpften die jeweiligen Gruppensieger des großen Mario Kart 7-Turniers in erbarmungslosen Rennen gegeneinander. Heute stellen wir euch die beiden Finalisten vor!

N-ZONE: Herzlichen Glückwunsch, du hast das N-ZONE-Turnier für dich entschieden. Wie knapp war der Sieg?
Christopher: Danke! Es war wirklich ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Wir haben uns nichts geschenkt!

N-ZONE: Wie schwierig war es, den Sieg gegen Sean Lewis einzuheimsen?
Christopher: Sean war mit Abstand der stärkste Gegner, den ich je hatte. Vor allem unsere unterschiedlichen Karts, die jeweils unterschiedliche Spielstrategien erforderten, ließen uns beide ins Schwitzen kommen.

N-ZONE: Gab es einen Moment, an dem du dachtest: „Das Rennen kann ich abhaken“?
Christopher: Es gab schon Momente, an denen ich unmittelbar vorm Ziel noch einen blauen Panzer zu spüren bekam. Aber manchmal hatte ich auch noch Glück. Nach den zwei vereinbarten Grand-Prix-Partien stand es 4:4 und wir entschlossen uns, so lange weiterzuspielen, bis wir zwei Punkte Unterschied haben. Da war ich schon mit meinen Nerven völlig am Ende, denn ich lag hinten. Doch das letzte Rennen konnte ich mit etwas Glück für mich entscheiden.

N-ZONE: Wie zufrieden bist du ganz allgemein mit den Online-Möglichkeiten, die der Nintendo 3DS bietet?
Christopher: Bis jetzt habe ich noch keine anderen Erfahrungen bezüglich der Online-Mehrspielermodi gemacht, von **Mario Kart 7** einmal abgesehen. Und hier muss ich sagen, dass immer wieder Verbindungsprobleme auftauchen. Ich bin nicht der Einzige, dem das missfällt. Andere Zocker – etwa die aus meinem **Mario Kart 7**-Clan, NTJ – sehen diese Probleme ebenfalls. Allerdings habe ich gehört, dass es in anderen Spielen besser sein soll.

N-ZONE: Ist es langsam an der Zeit für ein neues internetfähiges 3DS-Spiel? Welches wünschst du dir am meisten?
Christopher: Am meisten freue ich mich auf das neue **Super Smash Bros.**, da ich die Vorgängertitel sehr oft mit meinem Kumpel gespielt habe!

N-ZONE: Als Gewinner erhältst du nicht nur einen edlen Mario Kart 7-Pokal, sondern auch einen 3DS XL sowie zwei Spiele nach Wahl. Welche hast du dir ausgesucht und warum?
Christopher: Ich habe mich für **Kid Icarus: Uprising** und **Mario Tennis Open** entschieden, da ich die Online-Möglichkeiten des 3DS mehr nutzen möchte.

N-ZONE: Was möchtest du unseren Lesern noch mitteilen?

DER SIEGER: CHRISTOPHER HUFLER

Alter: 15 Jahre
Wohnort: Wald im Pinzgau
Zocker seit: Mega Man 3

11

Christopher: Das Turnier war sehr aufregend und es lohnt sich auf jeden Fall, das nächste Mal wieder mitzumachen! Ich hätte große Lust drauf.

N-ZONE: Danke fürs Gespräch und viel Spaß mit all den Preisen!

ONLINE-LUST UND -FRUST

Jetzt seid ihr dran: In der nächsten N-ZONE berichten wir eingehend über die Stärken und Schwächen von Nintendos Online-Netzwerk. Und ihr helft mit!

Klickt auf die Seite www.facebook.com/nzonesuperliga und teilt uns mit, was euch beim Internet-Zock mit dem 3DS am meisten nervt – und was euch imponiert! In der nächsten Ausgabe widmen wir uns ausführlich dem Nintendo Network und den Online-Modi von **Mario Kart 7** und Konsorten.

DER DRITTE: JULIAN RIEDERER

Ins Finale ist Julian Riederer beim großen Mario Kart 7-Turnier zwar nicht eingezogen, aber für einen Pokal reichte es am Ende trotzdem.

Alter: 22 Jahre
Wohnort: München
Zocker seit: 1997

Julian hat das Spiel um Platz 3 für sich entschieden und heimste eine goldene Blatt-Trophäe ein. Wenige Stunden vorher war er beim DTM-Finale am Hockenheimring und konnte zusammen mit einem Freund den „Nintendo Friends Cup“ gewinnen. Dort ist auch das hier abgedruckte Foto entstanden und der Panzerpokal ist somit in guter Gesellschaft.

DER ZWEITE: SEAN LEWIS

Alter: 22 Jahre
Wohnort: Butzbach (Ostheim)
Zocker seit: „ich denken kann“

9

N-ZONE: Um ein Haar hättest du beim N-ZONE-Turnier den Sieg errungen. Wie fühlst du dich nach der knappen Niederlage?
Sean: Ja, es war wirklich eng, aber ich fühle mich keinesfalls schlecht, denn es war ein Finale, wie ich es gewollt habe: fair und spannend. So etwas wünscht man sich.

N-ZONE: Bist du jemals gegen einen so starken Rivalen wie Christopher Hufler angetreten?
Sean: Ja, gegen ähnlich starke Fahrer in einem globalen Rennen bin ich schon einmal gefahren. Doch ich muss dazusagen, dass man das Können in einem vollen Zocker-Raum nur bedingt einschätzen kann, weil die Items viel Glück in die Partie bringen. Bei einem Eins-gegen-eins-Duell jedoch sind die Chancen ausgewogen. Doch letztlich war Christopher definitiv der stärkste Fahrer im Turnier, gegen den ich angetreten bin.

N-ZONE: Gab es einen Moment, an dem du dachtest: „Ich könnte Erster werden“?
Sean: Doch, schon, am Anfang war ich echt sehr guter Dinge. Es war ein wirklich knappes Match, aber da wir sehr oft auf ein Unentschieden gekommen sind, hat meine Konzentration angefangen zu schwächeln

N-ZONE: Als Zweiter erhältst du nicht nur einen edlen Mario Kart 7-Pokal, sondern auch ein Spiel nach Wahl. Welches hast du dir ausgesucht und warum?
Sean: Also, allein schon deswegen brauche ich nicht traurig sein, denn mit den Preisen bin ich absolut zufrieden. Die Entscheidung fiel mir nicht ganz leicht: Ich besitze alle Spiele für den Nintendo 3DS, die mich interessieren, bereits. Letzten Endes fiel meine Wahl auf den Actionkracher **Resident Evil: Revelations**, weil ich mehr oder weniger ein Fan der bekannten Horror-Survival-Reihe von Capcom bin. Ich hatte die Demo davon gespielt und dachte einfach: „Das nimmste jetzt“. Und diese Entscheidung hat sich in jeder Hinsicht gelohnt!

N-ZONE: Du bist aktiver Mario Kart 7-Online-Zocker. Wie kam es dazu?
Sean: Nun, da ich von klein auf ein Nintendo-Anhänger bin, habe ich auch jedes **Mario Kart**-Spiel sehr genossen, aber so richtig identifizieren konnte ich mich erst mit **Mario Kart Wii** und jetzt mit **Mario Kart 7**. Es ist unglaublich, wie viel Spaß diese Spiele online machen. Ich persönlich habe wirklich kein besseres Spiel gespielt als **Mario Kart** – ob es Zeitfahren ist oder online einfach ein paar Ründchen rumdüsen. **Mario Kart** ist ein Pflichtspiel – genau deshalb bin ich aktiver **Mario Kart 7**-Online-Zocker.

N-ZONE: Was möchtest du unseren Lesern noch mitteilen?
Sean: Ein Wort an die Leser? **Kauft euch Mario Kart 7**!

N-ZONE: Danke schön fürs Gespräch. Viel Glück und Erfolg weiterhin beim Zocken!

LESERZITATE

Hallo N-ZONE, ich habe gerade den Leserbrief in der N-ZONE 10/2012 gelesen und kann nur zustimmen! **New Super Mario Bros. 2** verdient keine 9 von 10 Punkten in der Grafikwertung! Das Spiel war ja eh langweilig, aber die Grafik … und dann auch noch der sauschlechte 3D-Effekt, der quasi nicht vorhanden ist! Dass 2D-Jump&Runs besser aussehen können, sieht man ja an **Donkey Kong Country Returns** oder an **Rayman Origins**. Ich kann nur hoffen, dass **New Super Mario Bros. U** besser wird, aber da bin ich ganz zuversichtlich, da es **Super Mario World** ähnelt und Nintendo es endlich mal geschafft hat, neue Themenwelten zu integrieren. **New Super Mario Bros. 2** ist eine Unverschämtheit und verdient vielleicht eine Wertung in Höhe von 80 Prozent, aber ganz sicher keine höhere Wertung. Nur weil **Mario** irgendwo draufsteht, könnt ihr doch nicht gleich einen Hitstempel vergeben. Ähnlich damals bei **New Play Control Mario Power Tennis**, viel zu hoch bewertet. Das Spiel war wegen der Steuerung unspielbar. Trotzdem lese ich die N-ZONE schon seit Jahren und ich finde euch super, aber zieht mal bei **Super Mario** die rosarote Brille aus und bleibt stattdessen lieber fair.

MOSES ISSA

Marios neuer 3DS-Titel bleibt ein gutes Spiel, aber an **Super Mario World** kommt er einfach nicht heran. Doch langsam gibt es zu viele **New Super Mario Bros.**-Spiele. Vielleicht kommt ja irgendwann einmal eine Sammlung aller Serienableger für die Wii U heraus. Dann könnte sich Nintendo auf eine neue Reihe konzentrieren: **New Super Mario World**. Mit einer Weltkarte wie im Super-Nintendo-Original (in der man nicht nur langweilig von links nach rechts läuft) und einer klassischen, gut versteckten Sternstraße und einer Spezialwelt, aber das ist vermutlich nur Wunschdenken. **New Super Mario Bros. 2** hätte ich auf jeden Fall niedriger bewertet. Ich hätte unter 90 Prozent gegeben, vielleicht 81 bis 89 Prozent.

PHIL-PS

MARIAS MEGA-BRIEF

Liebes N-ZONE-Team,
lange habe ich gebraucht … Nun ist es vollendet! Ich, Maria, möchte allen zeigen, was ich so alles mag.

N-ZONE: Mit deinem XXL-Leserbrief (siehe rechts) hast du uns wirklich überrascht. Er ist sogar so lang, dass wir ihn aus dem Fenster hängen lassen mussten, um ihn in voller Länge im Heft abzudrucken. Was du magst, geht deutlich aus deinem Brief hervor: die Pokémon – insbesondere Flunkifer scheint es dir angetan zu haben, wie deine Ausführungen beweisen.

Am liebsten mag ich übrigens Bowser Jr., Meta-Knight, Cam (aus der Harvest Moon-Serie), Flunkifer, Tragosso, Baby Bowser sowie Suigetsu und Yamato (aus der Naruto-Reihe). Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr diese meisterhafte Fan-Handarbeit abdruckt. Ich wäre zu Tränen gerührt. Tschüssi!

MARIA SCHREIBER

DAVINA BRAUCHT EUCH!

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Ich bin es mal wieder, Davina. Und ich hab da mal eine Frage!

N-ZONE: Na da erlaubst du dir was! Grummel … Aber wir haben heute einen guten Tag, also schieß los mit deinem Anliegen.

Gibt es eine Möglichkeit, diese Konsolensticker fürs Nintendo 64 (siehe Bild, Anm. d. Red.) noch zu bekommen? Ich bin ein riesiger The Legend of Zelda-Fan und staune, dass es diese Skins sogar in einer Zeitschrift gab.

N-ZONE: Die Zeitschrift, in der sich die Aufkleber befanden, war übrigens nicht irgendein Videospielmagazin, sondern die N-ZONE. Unser Christoph ist zwar noch im Besitz der Sticker, aber wie du anhand des Fotos erkennst, hat er sie schon auf seiner N64-Konsole verklebt. Doch möglicherweise gibt es einen N-ZONE-Leser, der sie noch unbenutzt im Regal liegen hat. Sie waren übrigens in Ausgabe 01/99 enthalten. Falls also jemand Davina helfen möchte, der schreibt bitte an redaktion@n-zone.de. Wir leiten jegliche Zuschriften gleich an Davina weiter.

Ach ja: Ich habe noch ein Bild von mir mitgeschickt, auf dem man mein Zelda-Tattoo erkennt.

DAVINA MOLTER

GRUSS AUS KROATIEN

Hallo, ich bin's, euer Peter aus Österreich!
Ich finde euer Magazin bombastisch und supertoll. Bitte nehmt nie „Warios Sinnlos-Wissen" aus dem Heft. Ich bin auch ein ganz großer Skylanders-Fan und kann es kaum erwarten, bis die Fortsetzung herauskommt. Im Moment bin ich im Urlaub in Kroatien.

N-ZONE: Sehr cool. Danke schön für die tolle Postkarte!

Also tschau und schöne Grüße!

PETER

DER MINI-KONG

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
in der vorletzten Ausgabe habt ihr mich mit einem Satz verwirrt, dennoch bin ich euch dankbar, da man so etwas als großer **Donkey Kong**-Fan wissen muss. Ich zitiere aus dem Heft: „Der lustige kleine Bruder von Donkey Kong“ (vgl. Seite 67). Heißt das, dass Diddy Kong der Bruder von Donkey Kong ist? Und überhaupt weiß ich nicht, wer jetzt der damalige Donkey Kong Jr. ist und so weiter. Könnt ihr eine offizielle Antwort von Nintendo über den Stammbaum von Donkey Kong geben?

N-ZONE: Die Frage ist nicht schlecht – und recht leicht zu beantworten: Als Rare begann, das Donkey Kong Country-Universum zu erschaffen, da wollten die Entwickler auch ein junges Gegenstück zur bulligen Titelfigur auf den Bildschirm bringen. Dabei orientierten sie sich am Charaktermodell von Donkey Kong Jr. (bekannt aus dem gleichnamigen Spielhallenklassiker). Doch für Nintendo waren die optischen Änderungen, die Rare an Donkeys Sohnemann vornahm, zu krass. So wurde der Name kurzerhand geändert – Diddy Kong war geboren.

Dann will ich mich zu einem Leserbrief äußern. Derjenige meint, die Grafik von **New Super Mario Bros. 2** sei schlecht. Ich finde, er hat nicht auf die Details geachtet. Die Grafik ist sehr liebevoll gestaltet. Sie strotzt vor Details und Abwechslung, der 3D-Effekt ist zudem super – und das ohne jegliche Ruckeleinlagen. Außerdem würde ein realistischer Mario einfach nur lächerlich aussehen. Also das muss man den Entwicklern erst nachmachen! Ich finde, da hattet ihr mit euren 9 Punkten recht, obwohl ich sogar 10 von 10 Punkten geben würde. Mich störte allerdings die Musik. Ich fand auch eure Tipps & Tricks zu **New Super Mario Bros. 2** super.

N-ZONE: Danke für die Blumen!

Ihr habt mal in einer vor Kurzem veröffentlichen N-ZONE-Ausgabe Marios Genre-Rivalen genannt. Einen hättet ihr aber dringend mit reinnehmen müssen, und zwar Spyro! Zwar ist auch einer wie Crash Bandicoot mit seinen PSone-Abenteuern gut, aber Spyro ist bei Weitem überlegen, vor allem sein Abenteuer **Year of the Dragon** ist echt toll. Rayman hättet ihr auch als Konkurrenten erwähnen können.

N-ZONE: Nun ja, gegen Segas Kult-Igel Sonic und das N64-Duo Banjo und Kazooie kann Spyro aus Sicht der Redaktion überhaupt nicht bestehen. Du musst auch bedenken, dass Raymans frühere Abenteuer bei Weitem nicht so komplex und ausgefeilt sind wie die späteren Spiele mit dem gliederlosen Helden. Was meinen die anderen Leser?

Ich will auch darauf hinweisen, dass sich ein neues **Pokémon Mystery Dungeon** in Entwicklung befindet.

N-ZONE: Das ist richtig. Die neueste Episode der Serie kommt sogar schon Ende November in den japanischen Handel. Bis das Spiel bei uns herauskommt, dauert es vermutlich noch bis zum Frühjahr.

Ich kenne einen, der behauptet, dass viele Rare-Mitarbeiter zu den Retro Studios wechselten. Ist da etwas Wahres dran?

N-ZONE: Dann richte bitte demjenigen aus, dass er Mumpitz erzählt hat. Wir könnten auch „Unsinn“ sagen, aber uns gefällt das erwähnte Wort einfach so gut.

Ansonsten würde ich mich über mehr Tests freuen, dafür bin ich bei der Vorschau-Rubrik zufrieden.

DKMANIAC

KISSEN

Liebe N-ZONE,
erst mal Gratulation zu eurer guten Arbeit, ihr habt mich schon vor so manch schlechtem Kauf gerettet.

N-ZONE: Nichts zu danken!

Ich bin ein großer **Zelda**-Fan und konnte meine Mutter überreden, dieses tolle Kissen (Bilder unten) für mich zu machen. Cool, oder?! Und da ich gerade dabei war, habe ich meine **Zelda**-Sammlung aufs Bild gebracht.

CHRISTIAN HESS

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

QUO VADIS, Wii U?

Kaum ist die Wii U erschienen, machen wir uns schon Gedanken, wie die nächsten Jahre für die Nintendo-Konsole laufen könnten. Gamer-Gerät oder Spielzeug? N-ZONE spekuliert.

Thomas: Die Wii U ist da, Christoph! Und das mit einer Menge hochkarätiger Spiele. Besonders freue mich mich über die vielen Gamer-Titel vom Schlage eines **Assassin's Creed**, **Call of Duty** oder **Mass Effect**. Mit der Wii U ist Nintendo plötzlich wieder für viele Spieler interessant – unter anderen auch wieder für die sogenannten Core-Gamer. Ob's so bleiben wird? Oder wird sich die Geschichte der Wii wiederholen? Was denkst du?

Christoph: Ich erinnere mich noch gut an den Wii-Hype, der vor sechs Jahren in Deutschland herrschte. Damals war die Fuchtelkonsole von Nintendo in aller Munde, sämtliche Medien berichteten eingehend über die neue Art des Spielens. Selbst Leute, die noch nie zuvor ein Videospiel anfassten, fanden sich auf Anhieb in der Welt von **Wii Sports** zurecht. Doch dieser Pionier-Bonus ist mittlerweile dahin – die Wii ist längst ein alter Hut in den Wohnzimmern der Republik. Vielerorts haben die PlayStation 3 oder die Xbox 360 den weißen Kasten von Nintendo ersetzt. Die Herausforderung besteht nun darin, erneut für eine allgemeine Euphorie zu sorgen. Die Wii U kann nahtlos an den Wii-Erfolg anknüpfen, wenn es Nintendo nur gelingt, die Spieler für **Nintendo Land** und Co. zu begeistern. Aber wie ist das zu schaffen?

Thomas: Nintendo muss mehrgleisig fahren, wobei zum Launch wohl wir Gamer verstärkt die Zielgruppe für die Wii U sein werden. Warum? Ganz einfach: Gamer sind die Kunden, die eine Konsole direkt nach dem Launch kaufen – die **Wii Fit**-begeisterte Hausfrau wird derzeit wahrscheinlich noch nicht mal wissen, dass da eine „neue Wii" in wenigen Wochen erscheint. Natürlich stehen vor allem auch Kids im Fokus, die mit starken Marken wie **Skylanders** oder etwa dem von dir erwähnten **Nintendo Land** gut bedient sind. So gibt's einerseits leichte Kost für jedermann, andererseits werden wir Gamer gleich von Beginn an mit großen Namen oder exklusiven Core-Titeln wie **ZombiU** oder **Bayonetta 2** gelockt. Die Wii U ist gut gerüstet für den Launch – egal ob für Gamer oder Kids.

Christoph: Aber spricht Nintendo mit der Wii U wirklich langjährige Zocker an? Da bin ich mir nicht sicher. Überleg doch mal: Für welche Konsole holt sich der Großteil der Gamer wohl das neue **Call of Duty**? Für die Wii U? Da bin ich mir nicht sicher …

Thomas: Ich werde es wie **Assassin's Creed 3** auf der Wii U spielen –und zwar aus einem simplen Grund. 60 Bilder pro Sekunde bei 1080p – so flüssig läuft das neue **CoD** nämlich nur auf der Wii U. Hinzu kommt oft eine bessere Steuerung als bei der Konkurrenz! So bieten viele der ersten Wii-U-Titel einen Vorteil gegenüber den Fassungen für die Konkurrenzsysteme – ob technisch, inhaltlich (**Batman** und **Darksiders**) oder im Hinblick auf die Steuerung (**FIFA 13**). Wenn das den Gamern vernünftig vermittelt wird und sich Sony und Microsoft weiterhin Zeit mit dem PlayStation- und Xbox-Nachfolger lassen, wird die Wii U wieder Land bei den Gamern gewinnen.

Christoph: Nun, aber dazu braucht es erst einmal gescheite Marken, etwa neue Episoden von **The Legend of Zelda** oder **F-Zero**. Dass sich die Entwickler aber Zeit lassen, liegt auf der Hand, schließlich müssen all diese Nintendo-Spiele richtig gut werden. Vor der E3-Messe rechne ich persönlich ohnehin nicht mit neuen Ankündigungen … du etwa?

Thomas: Nein, ich kann mir auch nicht vorstellen, dass vor der E3-Messe ein neues **Zelda** oder ein ähnliches Kaliber enthüllt wird. Zur E3 muss sich Nintendo allerdings schon etwas einfallen lassen, um gegen Sony und Microsoft nicht abzustinken, die wohl beide neue Heimkonsolen vorstellen werden. Bis dahin wird die Anzahl wirklich großer Neuankündigungen wahrscheinlich überschaubar bleiben. Aber ganz ehrlich: Die vielen Launchtitel und Games, die im Launchzeitraum erscheinen, werden uns alle wohl eine Weile bei Laune halten!

AUSGABE 01/2013
AB 18.12.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

Wii U – DER TEST-MARATHON

Wir nehmen die Games für die Wii U, die es leider nicht nicht mehr rechtzeitig in die euch vorliegende N-ZONE-Ausgabe geschafft haben, ganz genau unter die Lupe.

JAHRESRÜCKBLICK & -VORSCHAU

Was hat uns Nintendo-Fans das Jahr 2012 gebracht? Was erwartet uns 2013? Wie in jedem Winter wirft die Redaktion einen Blick in die Vergangenheit und in die Zukunft.

MONSTER HUNTER

Die Erfolgsreihe gibt auf der Wii U und dem 3DS Vollgas. Wir berichten!

DIE Wii U VIRTUAL CONSOLE

Retro auf der Wii U? Wir verraten euch, was die Wii U Retro-Fans zu bieten hat.

N-ZONE
SONDERHEFT 03/12

Passend zum Launch der Wii U erscheint am 28. November das neue N-ZONE Sonderheft mit dem Schwerpunkt Wii U. Darin findet ihr die wichtigsten Wii U-Games, alles zur Hardware sowie weitere Tests von Spielen, die uns erst kurz nach Redaktionsschluss der aktuellen Ausgabe erreichten. Freut euch auf **ZombiU, Assassin's Creed 3, Rabbids Land** u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Trainees Thomas Peter

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM